ぶっちぎりスクープ&RPG情報満載のPS専門誌

平成5年6月2日第三種郵便物認可
1995年6月10日発行(毎回1回10日発行)第3巻第10号通巻37号
電撃PCエンジン
6月号増刊

電撃PlayStation

プレイステーション

緊急特報 超大作RPG出現!!
Beyond the Beyond

徹底攻略
鉄拳
デビル一八の獲得法初公開

Jumping Flash!
絶対必要なフィールドマップ付き

メタルジャケット
ガンナーズヘヴン
ナイトストライカー

Zero Divide
機動戦士ガンダム
3×3EYES
アクアノートの休日
ドラゴンボールZ
エースコンバット

ときめきメモリアル
藤崎詩織の新グラフィック大量入手!

『天地無用!』
PS化推進計画発動!

独占スクープ!
豪血寺一族2
出たなツインビーヤッホー!/FEDA

PSのRPGイケイケ特集第2弾
GO GO RPG
アークザラッド/幻想水滸伝/藤丸地獄変/KING'S FIELD II

第4号
定価590YEN

PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1006398060595

©Media Works 1995 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-6

電撃PlayStation 第4号

平成5年6月2日第三種郵便物認可 1995年6月10日発行(毎月1回10日発行) 第3巻第10号通巻37号 発行人 佐藤辰男 編集人 染谷泰司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130/営業

定価590円(本体価格573円)

電撃PlayStation 第4号 豪者帝?遊?／徹底攻略 ?

発売:主婦の友社

ぶっちぎりスクープ&RPG情報満載のPS専門誌

平成5年6月2日 第三種郵便物認可
1995年6月10日発行(毎回1回10日発行)第3巻第10号通巻37号

電撃PCエンジン
6月号増刊

電撃PlayStation
プレイステーション

緊急特報 超大作RPG出現!!
Beyond the Beyond

ときめきメモリアル
藤崎詩織の新グラフィック大量入手!

『天地無用!』
PS化推進計画発動!

徹底攻略
鉄拳
デビルー八の獲得法初公開

Jumping Flash!
絶対必要なフィールドマップ付き

メタルジャケット
ガンナーズヘヴン
ナイトストライカー
Zero Divide
機動戦士ガンダム
3×3EYES
アクアノートの休日
ドラゴンボールZ
エースコンバット

独占スクープ
豪血寺一族2
出たなツインビーヤッホー!／FEDA

PSのRPGイケイケ特集第2弾
GO GO RPG
アークザラッド／幻想水滸伝／藤丸地獄変／KING'S FIELD II

第4号
定価590YEN

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

電撃PlayStation 第4号 独占スクープ 豪血寺一族2／徹底攻略 鉄拳

発行:メディアワークス

vol.3

PLAY! PlayStation

〔今月のテーマ〕
6・0・3で、PS誕生0.5周年！

下の写真の撮影の後、サルマタ持って帰りましたよねえ、林さん。
突然の攻撃！だけどもビビらない。あなただって、いろいろ、きいてますよ。会議費の領収書をよく見たら
じゃ、この話はヤメ。
ヤメ。
えーと、なんでしたっけ。
6・0・3で、PS誕生0.5周年！
なんなんですか、このテーマは。
12月3日の新発売の時、1・2・3でゲームが変わる、てやったでしょ。6月3日で発売半年だから、6・0・3でPS誕生0.5周年！
ふつうオメデタものは、1周年でやるでしょう。語呂もひどい。
稲妻ゴロー。
なに言ってんだ。
考えてみてください。発売半年足らずで、もう、出荷台数100万台、ソフトもこれだけ充実してる、

PSの高性能その〔154〕
服がよくかわく。

これ、人間の子にたとえて言えば、誕生1ヶ月でハイハイして、3ヶ月で立っちして、
半年もたたないうちにもうベルファーレで尻ふって踊ってる、みたいなことですよ。
漫才師にたとえて言えば、デビュー1ヶ月でレギュラー番組持って、3ヶ月でコンビ解消で、
半年もたたないうちにもう県知事になってる、てことですか。
そうですよ。…たぶん。
ソフトの幅も広がりましたよね。3Dアクションばかりじゃなく、
「アークザラッド」みたいな正統派の2D・RPGもちゃんと出てくる。
そういうことは大事です。
そうそう。一方では、新機軸の3D・RPGも秋には…あわわ。
なにが「…あわわ」ですか。わざとらしい。
テヘッ。(← かわいこぶってる)
あっ！そうだ。CGガールズ紹介してくださいよ。
なにそれ。
「フィロソマ」のCG制作、女の子4人が活躍してんでしょ。CGガールズって呼ばれてるって。
FOCUSの記事で見た。
知らぬ。そんなことより、「フィロソマ」のゲームの中身には興味ないのか。
ゲームの中身など、どうでもいい。ことない。美麗CGシューティングでしょ。
それで、CGガールズは？
「アークザラッド」の予約特典は、なかなかいいらしい。
なるほど、それで、CGガールズは？

ムームー語講座・その②

エイエイオー！ → ムームームー！
これは何ですか？ → ムームームー？
鼻　歌 → ムームームー♪

ぜんぶおなじやないか！
(ジャンピング フラッシュ！より)

でかみみじぞう

SCEアメリカ、SCEヨーロッパが動き出したぞ。
百社以上のソフトメーカーがPSのソフトをつくり始めたそうじゃ。
日本にもどんどん、海外のゲームが入ってくるぞ。
アメリカ人のつくるゲームは、なかなか、USA！てな感じで
すごかったりするからのう。ブラックディスクも、アメリカ版の
PSのものは、直径1mだそうじゃ。
……あからさまなウソを
言うてしもうたのう。

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほど、ハマるゲームのことなり。

Good Graphics & Natural Sound

アークザラッド
RPG
標準価格5,800円(税別)
6月発売予定
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

ジャンピング フラッシュ！
アロハ男爵
ファンキー大作戦の巻
3Dアクションゲーム
標準価格5,800円(税別)
絶賛発売中
©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

RAYMAN
レイマン
アクション
予定価格5,800円(税別)
6月下旬発売予定
©1995 UBI Soft

サイバーウォー
インタラクティブ ゲーム&ムービー
予定価格8,800円(税別)CD3枚組
今夏発売予定
© Copyright 1994 SCI [Sales Curve Interactive] Ltd.
Contains characters Which are produced under license from
Allied Vision/The Big Red Trading Company. The Lawnmower
Man is a trademark of Allied Vision/The Big Red Trading
Company/1995 COCONUTS JAPAN

機動戦士ガンダム
3Dアクションバトル
予定価格6,800円(税別)
6月下旬発売予定
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1995

悟空伝説
対戦格闘
予定価格5,800円(税別)
5月26日発売予定
©アルュメ㈱

へべれけステーション ポポイっと
落ちものパズル
予定価格5,800円(税別)
5月26日発売予定
©SUNSOFT ©SUCCESS

Hyper フォーメーションサッカー
スポーツ
予定価格5,800円(税別)
今夏発売予定
©HUMAN 1995

「ブラックディスク」のシブい奴。
プレイステーションソフト。

PlayStation
標準価格 39,800円(税別)

全てのゲームは、ここに集まる。
プレイステーション

ソフトの価格及び発売日は、予告なく変更となる場合があります。ご了承下さい。

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

● 本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © 1995 by Artdink.

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL.043-279-9356 株式会社アートディンク

電撃PlayStation
プレイステーション

第4号

CONTENTS

初登場の超新作やビッグタイトルがざくざく!!

●SCEから発表された超大作RPGを緊急掲載!!
ビヨンド・ザ・ビヨンド …… 8

●コナミの人気STGがカップリングで早くもPS化決定!!
出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK …… 10

●SFCの人気RPGがパワーアップしてPS化決定!
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス(仮)～ …… 12

●期待の対戦格闘ACTのPS版画面が初公開!!
豪血寺一族2 …… 14

●注目の新機軸ロボットポリゴン格闘の最新情報!!
Zero Divideゼロディバイド …… 18

●今回はデートスポット特集!! そして限定版の内容が判明したぞ!
ときめきメモリアルforever with you …… 22

●いよいよ発売直前! 可能な限り接近して得た注目作のすべてだ
機動戦士ガンダム …… 28

●名作RPGの最新作がパワーアップしてPSに登場!!
ウィザードリィVII～ガーディアの宝珠～ …… 34

●PS初のゴルフゲームはデータベースも付いているぞ!
体感ゴルフ場データベース全国版'95 パーフェクトゴルフ …… 38

●WINDOWS版発売で、いよいよ解禁されたPS版画面大量公開!
3×3EYES～吸精公主～ …… 40

●コナミ期待のポリゴンサッカーのPS版画面写真初公開!
Jリーグ 実況ウイニングイレブン …… 42

●夢が広がる海底探索シミュレーションの最新情報満載!
アクアノートの休日 …… 44

●PSでもついに出る競馬ゲームの気になる部分をレポート
サラブレッドブリーダーIIプラス …… 46

いよいよ本格化するRPGの情報を完全フォロー

特集 Go(ゴー) Go(ゴー) RPG …… 131

アークザラッド　幻想水滸伝　藤丸地獄変
KING'S FIELD II …… ほか

発売中・発売前の注目タイトルのすべてがわかる

電撃Soft(ソフト) Station(ステーション) [1995 JUNE]

PART1 …… 49
鉄拳 TEKKEN …… 50
Jumping Flash! …… 66
メタルジャケット …… 72
ガンナーズヘヴン …… 76
ナイトストライカー …… 80

PART2 …… 149

発売中ソフトの難所をばっちりアドバイス

電撃Play(プレイ) Question(クエスチョン) …… 99

闘神伝・ぐっすんおよよ ほか ……

新企画スタート! このタイトルをPS化して!

天地無用!PS化計画 …… 90

新作ソフトスケジュール …… 7
新作ソフトレビューDEEPER …… 83
電撃タイム&スコアアタック …… 87
電撃PS移植化計画 …… 94
[イラストコーナー]色絵ベリーグッド …… 96
愛読者プレゼント …… 98
[マンガ]Jumping Flash!はじめて物語 …… 110
ウラワザデータベース …… 114
電撃コラムス(よしきくりんさん登場!) …… 118
[読者コーナー]PSの奴隷 …… 122
読者アンケート …… 130
電撃ランキングステーション …… 164
メーカー質問箱(ポリゴン編) …… 166
電撃NEWSステーション …… 168
次号予告+ゲームインデックス …… 169

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフトスケジュール

(赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です)

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
1	5月26日	ゲームの達人	サンソフト	¥8,900	TBL	163
2	5月26日	悟空伝説 −MAGIC BEAST WARRIORS−	アルュメ	¥5,800	対戦ACT	162
3	5月26日予定	へべれけスてーション ポポイっと	サンソフト	¥5,800	PZG	161
4	6月23日	競馬最勝の法則'95	コピアシステム	¥6,800	SLG	
5	6月23日	Falcata〜アストラン・パードマの紋章〜	ガスト	¥6,800	SLG	154
6	6月30日	アクアノートの休日	アートディンク	¥6,800	ETC	44
7	6月30日予定	エースコンバット	ナムコ	¥5,800	STG	152
8	6月30日	HYPERフォーメーションサッカー	ヒューマン	価格未定	SPG	
9	6月末予定	RAYMAN	UBIソフト	¥5,800	ACT	158
10	6月予定	アーク ザ ラッド	SCE	¥5,800	RPG	132
11	6月予定	機動戦士ガンダム	バンダイ	価格未定	ACT	28
12	6月予定	サイバーウォー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥8,800	ETC	159
13	6月予定	ユニバーサル・バーチャパチスロ〜必勝攻略法〜	マップジャパン	¥6,800	ETC	163
14	7月7日予定	くるりんPA!	スカイ・シンク・システム	¥3,980	PZG	163
15	7月7日	動画でパズルだ! ププクプー	アジェンダ	¥5,800	PZG	
16	7月14日予定	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	¥5,800	SPG	159
17	7月21日	Jリーグ 実況ウイニングイレブン	コナミ	¥5,800	SPG	42
18	7月28日予定	ときめきメモリアル 〜forever with you〜	コナミ	¥6,800	SLG	22
19	7月下旬予定	ナイトストライカー	ビング	¥6,400	STG	80
20	7月予定	井出洋介の麻雀家族	セタ	¥6,500	TBL	160
21	7月予定	KING'S FIELD Ⅱ	フロム・ソフトウェア	¥6,300(予定)	RPG	146
22	7月予定	3×3EYES 〜吸精公主〜	エクシングエンタテイメント	¥7,800	AVG	40
23	7月予定	対局将棋 [極]	ログ	¥6,800	TBL	
24	7月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥6,000(予定)	SLG	
25	7月予定	PHILOSOMA	SCE	¥5,800(予定)	STG	
26	7月予定	麻雀巌流島	アスキー	¥7,800(予定)	TBL	159
27	7月予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	価格未定	SLG	161
28	8月上旬	体感ゴルフ場データベース完全版'95 THE PERFECT GOLF	セタ	¥7,900	SPG	38
29	8月下旬予定	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	ファミリーソフト	¥5,800	AVG	
30	8月予定	海底大戦争 IN THE HUNT	エクシングエンタテイメント	¥6,800	STG	
31	8月予定	キングボウリング(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	159
32	8月予定	GROUND STROKE	エス・ピー・エス	価格未定	SPG	
33	8月予定	The鬼退治〜目指せ!二代目桃太郎〜(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定	TBL	162
34	8月予定	サラブレッドブリーダーⅡ PLUS	ヘクト	¥6,200	SLG	46
35	8月予定	四柱推命ピタグラフ	データムポリスター	¥6,800	ETC	161
36	8月予定	センター試験トライアルゲーム セン太琢磨が行く	インサイダー	価格未定	未定	
37	8月予定	高野孟の世界地図の読み方(仮)	インサイダー	価格未定	未定	
38	8月予定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
39	夏予定	囲碁PS(仮)	アスキー	価格未定	TBL	
40	夏予定	ヴァンパイア 〜ザ ナイト ウォリアーズ〜	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
41	夏予定	ウィザードリィⅦ〜ガーディアの宝珠〜	SCE	¥6,800(予定)	RPG	34
42	夏予定	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	価格未定	ETC	163
43	夏予定	幻想水滸伝	コナミ	価格未定	RPG	138
44	夏予定	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー	¥5,800(予定)	SPG	
45	夏予定	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	価格未定		161
46	夏予定	Zero Divide	ズーム	価格未定	対戦ACT	18
47	夏予定	戦国サイバー 藤丸地獄変	SCE	¥5,800	S・RPG	142
48	夏予定	トータル・エクリプス	BMGビクター	価格未定	STG	
49	夏予定	トワイライトシンドローム	ヒューマン	価格未定(予定)	未定	
50	夏予定	永世名人	コナミ	価格未定	TBL	
51	夏予定	パチンコ倶楽部	I.S.C	価格未定	ETC	
52	夏予定	宝魔ハンターライム Special Collection Vol.2	アスミック	価格未定	ETC	157
53	夏予定	BOXER'S ROAD	NEW	¥5,800	SPG	157
54	夏予定	メタル ジャケット	ポニーキャニオン	¥5,800	SLG	72
55	9月下旬	サンダーストーム&ロードブラスター	エクゼコ	¥6,800	ACT	163
56	9月末予定	蜃気楼回廊(仮)	プレ・ステージ	価格未定	AVG	
57	10月下旬予定	九竜風水傳 ークーロンズ・ゲートー	SME	価格未定	AVG	156
58	11月予定	通天閣 TWO-TENKAKU	SME	価格未定	STG	
59	秋予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
60	秋予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
61	秋予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	¥5,800(予定)	ETC	
62	秋予定	TIZ〜Tokyo Insect Zoo〜	ゼネラルエンタテイメント	価格未定	未定	
63	秋予定	土器王紀	バンプレスト	価格未定	AVG	163
64	秋予定	ビヨンド・ザ・ビヨンド	SCE	価格未定		8
65	秋予定	フェーダ 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜(仮)	やのまん	価格未定		12
66	秋予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
67	秋予定	ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ	SCE	¥5,800	TBL	
68	12月予定	東京ダンジョン	角川書店	価格未定	RPG	160
69	12月予定	マクロス(仮)	バンダイビジュアル	価格未定		163
70	年末予定	時空探偵DD〜幻のローレライ〜	アスキー	¥6,800	AVG	163
71	冬予定	チョロQ(仮)	タカラ	¥5,800		
72	来春予定	SPACE 2109	プロファイア	価格未定	AVG	
73	'95年中	BOUNTY ARMS	データウエスト	¥6,800	ACT	
74	'95年中	RPGツクール(仮)	アスキー	¥5,980(予定)	ETC	
75	'95年中	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
76	'95年中	オーガリアンー亜人伝ー	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
77	'95年中	かなでーる	サクセス	価格未定	ETC	
78	'95年中	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
79	'95年中	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
80	'95年中	Super Racer(仮)	PD	価格未定	RCG	
81	'95年中	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
82	'95年中	ソフエルファンタジア(仮)	ソフエル	価格未定	RPG	
83	'95年中	タイブレーク	バディ	価格未定	SPG	
84	'95年中	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
85	'95年中	日本の倶楽部(仮)	ズーメックス	価格未定	SPG	
86	'95年中	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
87	'95年中	バーチャ麻雀	マップジャパン	価格未定	TBL	
88	'95年中	バーチャリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	価格未定	未定	
89	'95年中	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
90	'95年中	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
91	'95年中	フィッシュアイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	ETC	
92	'95年中	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	
93	'95年中	メルティランサー	ブレイズ	価格未定	SLG	158
94	'95年中	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
95	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	エレクトロニック・アーツ・ビクター	価格未定	AVG	
96	未定	行け!稲中卓球部(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
97	未定	囲碁指南	アスク	価格未定	TBL	
98	未定	Incoming (仮)	マルチソフト	価格未定	STG	
99	未定	Indycar Racing	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	RCG	
100	未定	V-TENNIS	トンキンハウス	価格未定	SPG	
101	未定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	価格未定	未定	
102	未定	X-MEN	カプコン	価格未定	対戦ACT	
103	未定	オフワールド・インターセプタ	BMGビクター	価格未定	ACT	
104	未定	カジノスペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
105	未定	ガボール・スクリーン	SCE	価格未定		
106	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
107	未定	ガンバード	彩京	価格未定	STG	
108	未定	クリーチャー・ショック	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
109	未定	豪血寺一族2(仮)	アトラス	価格未定	対戦ACT	14
110	未定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	価格未定		
111	未定	サッカースペシャル(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
112	未定	The 11th Hour〜The 7th GuestⅡ〜	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
113	未定	ザ・ホード	BMGビクター	価格未定	SLG	
114	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
115	未定	スターフライトファンタジー	タイトー	価格未定	SLG	
116	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
117	未定	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	価格未定	対戦ACT	163
118	未定	3Dゴルフ(仮)	SCE	価格未定	SPG	
119	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
120	未定	大地の子供達 〜マーセルヴァの杖〜	マックスファイブ	価格未定	RPG	
121	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
122	未定	TOWER	オープンブック	価格未定		
123	未定	ちびまる子ちゃん(仮)	タカラ	¥5,800		
124	未定	ツァイトガイスト	タイトー	価格未定	STG	
125	未定	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	コナミ	価格未定	STG	10
126	未定	デッドヒートロード	日本物産	価格未定	RCG	
127	未定	Demolition man	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	ACT	
128	未定	DX人生ゲーム	タカラ	価格未定		
129	未定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	AVG	
130	未定	ドラえもん(仮)	エポック社	価格未定	ACT	
131	未定	ドラゴンボールZ 超武闘伝PS-X(仮)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
132	未定	バトル オブ …? (仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
133	未定	必殺パチンココレクション	サンソフト	価格未定	ETC	
134	未定	フォーチュン・クエスト	メディアワークス	価格未定	SLG	
135	未定	ブルーフォレスト物語〜風の封印〜	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
136	未定	Music ISLAND vol1 ピーターと狼	オラシオン	価格未定	ETC	
137	未定	Music ISLAND vol2 くるみ割り人形	オラシオン	価格未定	ETC	
138	未定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	価格未定	SLG	
139	未定	野球(仮)	ジャレコ	価格未定	SPG	
140	未定	ライブ・リミックス(仮)	プロファイア	価格未定	AVG	
141	未定	LIPROS	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	ETC	
142	未定	RACE DRIVIN'	TWI	価格未定	RCG	
143	未定	レイ・トレーサー	タイトー	価格未定		
144	未定	レボリューションX(仮)	アクレイムジャパン	価格未定	STG	

巻頭特報

PSユーザー待望の超 Beyond

根っからのRPG好きで、今までのPSラインナップにイマイチ不満だった人にビッグニュース！　すべてのRPGファンを心から満足させる超大作RPGの新タイトルがついに発表になったのだ。この期待度バツグンのRPGは、斬新なシステム、PSならではの迫力ある演出など、注目ポイントがギッシリつまっている。早速紹介していくので、そのスゴさを確かめてみてほしい。

BeyondtheBeyond
ビヨンド・ザ・ビヨンド

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

主人公フィンの剣が敵に迫る

◀▲ポリゴンで作られているので、キャラクターの動きがとても細かい。見ていて、とても気持ちいいのだ。
▼敵全員に効果のある魔法を使うと、画面いっぱいにハデな魔法が飛び交うのだ。視点もグルグルと回り、大迫力。

見る者のド肝を抜く戦闘シーン

戦闘シーンはオーソドックスなコマンド式をベースにしながら、今までのRPGとはまったく違うものに仕上げられている。まず、戦闘中のキャラクターがポリゴンで作られているので、その画面効果は必見といっていいだろう。攻撃のたびに目まぐるしく視点が動き、魔法を使うと画面中を炎や稲妻が駆け抜けるのは圧巻の一言だ。また、ダメージを受けた時や、戦闘に勝利した後などにキャラたちが見せるリアクションは、その時々の状況が生き生きと表現されている。そのおかげで、その時々のキャラの状況がよく伝わってきて、とても感情移入がしやすいのだ。実際にプレイする日が待ち遠しいね。

360°グルっと回る視点は超迫力！

▲戦闘中は、状況に応じて視点が縦横無尽に動きまわる。互いの攻撃の迫力がより効果的に表現されているのが伝わるかな？

©1995 Sony Computer Entertainment Inc. ©1995 CAMELOT

大作RPGついに現る!!
Beyond the Beyond
ビヨンド・ザ・ビヨンド

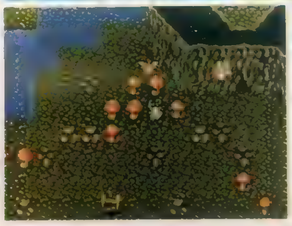
息を飲むほど美しいフィールド

ゲーム中のグラフィックも、PSのグラフィック機能を生かした、とても素晴らしいものに仕上がっている。とても細かいところまで、しっかりと描きこんであるのがわかるかな？　さりげない影も実は光源計算されていて、影の部分に進入したりすると、ちゃんとキャラクターにも影がかかったりするのだ。今回紹介しているのは、ダンジョンや森などのシーンだけだけれど、全体フィールドのマップ画面では、森の中などとまた違った作りになっている。今までのRPGにない斬新なマップ画面を見せてくれるので、これは期待していいぞ。詳しくは次号で。

多重スクロールが気持ちいい

新システム"VP"とは

従来のRPGではHPが設定されていて、残りの数値がいくつだから…というのが当たり前になっていたけれど、これでは〝キャラの痛さ〟がプレイヤーにもうひとつ伝わってこない。そんな欠点をなくすために、このゲームではHPという概念をなくして、画期的な〝VP(バイタリティ・ポイント)〟という斬新なシステムを採用しているのだ。このシステムの秘密は次号以降で解明していく予定なので、お楽しみに！



ダンジョンは危険だらけ

開発の中心人物は『シャイニングフォース』の高橋秀五氏

このゲームの開発で中心的な存在である高橋秀五氏は、メガドライブなどで大ヒットを記録した『シャイニングフォース』シリーズを手がけた人だ。このシリーズはシミュレーションRPGとして登場して、比較的初心者向けの難易度設定ながら、フィールドを歩ける斬新なゲームシステム、戦闘アニメの迫力、味方キャラが多いなどのプレイヤーを飽きさせない工夫が評価されて、マニア層からも絶賛された。また、マップや戦闘関係のグラフィックも『シャイニングフォース』のスタッフでもあった中嶋広人氏が担当している。このスタッフが作っていると聞いたら、期待はさらに高まるね。

◀今も多くのメガドラユーザーから支持されている「シャイニングフォース」シリーズ。

©SEGA 1992,1993,1994

DELUXE PACK第2弾!

出たなツインビー DELUXE PACK

デラックスパック

『ツインビー』生誕10周年記念作品『ヤッホー!』と、業務用での前作『出たな!!』が、2本カップリングで登場するぞ。とくに『ヤッホー!』は現在ゲームセンターで大人気!! こんなに早く移植が発表されるなんて、驚異的だね。

早くも『ヤッホー!』が移植決定!!

シリーズ最新作の「ヤッホー!」は、横画面の縦スクロールSTGという、業務用ではちょっと変わった作品。でも、この画面構成なら家庭用にも無理なく移植できそうだ。PS版の詳しい内容はまだわからないけど、それまでゲームセンターで腕をみがいておこう。

フルート
▼メロディ女王に仕える妖精。ツインビーたちに助けを求めてくる。

メロディ女王
▲ふしぎの国の女王。「しあわせのハープ」を奪われ、幽閉される。

カラフルなステージを突き進め!!

▶4面ボスのバルーン兄弟。バラの花を投げてくるのだ。

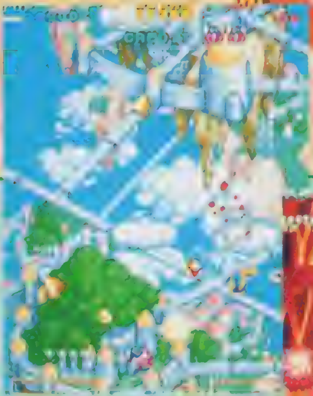
『ツインビー』ファン待望のカップリングだ!!

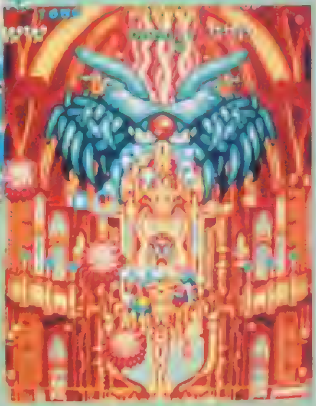
ビーヤッホー!

出たなツインビーヤッホー!
DELUXE PACK

●ジャンル／STG●メーカー／コナミ
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可（2人）

▲この頃は、まだパステルではなく、ウインビーだった。国民的アイドル化計画も、無事に野望を達成したらしい。





▲▶惑星イーバにより、滅ぼされようとしていた惑星メルを舞台に、ツインビー、ウインビー、グインビーのトリオが大活躍。ちなみに、ツインビーの声は、コナミのケンケン中島さんが担当。カワイイ声でした。

これがウワサのときめきレーザー&メモリアルミサイル!!

▲ステージクリア時には、コミカルなデモが流れるぞ。このワルモン博士が登場するデモは、3面をクリアしたときのもの。もう、見たかな？

◀▲ボス戦では、ボスのグラフィックとセリフが挿入されるぞ。登場シーンや、ボスを倒したときなど、ガンガンしゃべりまくるのだ。でも、ゲームセンターではちょっと聞き取りにくいんだよね。

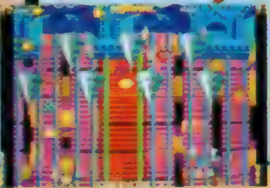
けっこう強いボスのみなさん

▼巨大メカに乗って、ステージの最後に登場してくるぞ

エース

▲ゲーム中に何度も登場し、ツインビーたちを攻撃してくるのだ。

▲パステル調のグラフィックが、とてもキレイ。キャラもカワイイね。

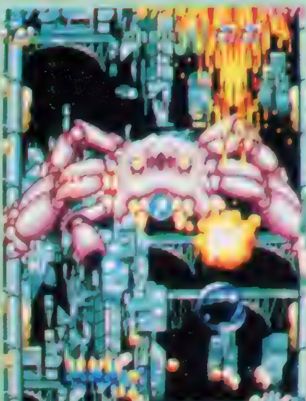


◀ちょっと目が痛くなるほど、ギンギンなグラフィックのステージ。終盤の面だけに、難易度も高いのだ。

出たな!! TwinBee（ツインビー）も完全移植だBee!

業務用でのシリーズ第2作目。タメ撃ちやしっぽバリアなどの新システム、また面クリアのデモも新鮮だった。すでにX68K、PCエンジンに移植されているけど、PS版ではさらに完成度の高いものになるんじゃないかな。すごく楽しみだね。

どうか、私たちの星を救って…



©1991,1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ＊画面写真はすべて業務用のものです

シミュレーションRPGの話題作！ PS移植決定!!

フェーダ FEDA

〜エンブレム・オブ・ジャスティス(仮)〜

硝煙の臭い立ちこめるあのリアルな戦場を、PSで再び!
キミは、激しい戦いの中で、どんな戦友(とも)と出会うだろうか?

Point 1 PSの限界に挑戦する戦闘アニメーション！

SFCとは思えない美しい戦闘アニメーションでユーザーを魅了してくれた『フェーダ』。もちろんPS移植にあたってはアニメーションのパターンが大幅に追加され、SFC版をはるかに上回るものに改良される。現状では具体的にどこがどう変わるのかを知る術もないが、開発スタッフも、かなり戦闘アニメーションにはこだわりをもっているハズ。絶対に僕たちの期待を裏切らないものに仕上げてくれるはずだ。

▼パーティの属性を表すリブラ値は戦闘の内容によって変化するのだ。

▼戦闘アニメーションは、PSのマシンパワーにものを言わせて、どんなふうにパワーアップされるのだろうか?

Point 2 必殺技の追加が、戦略性を高める!!

それを使用することによって、攻撃に特殊な効果を発揮させる必殺技。戦闘ではその使い方が勝敗を分ける大きなポイントとなる。この必殺技が、PS版では数多く追加されるのだ。さらに、SFC版には登場しなかったキャラクターも加わるらしい。戦闘はより高度な戦術を問われるものにパワーアップするぞ。

◀強くなるのは自軍ばかりではない。敵も必ずや強化されて登場するはずだ。

ドーラ

アインの部隊にいたフォックスリング。クロスボウを武器とする。厳しく見えるが、人情には厚い。フライアン、アインとともに帝国を脱出する。

アイン

フライアンの男気にホレこんで行動を共にするウルフリング。気が短く、非常に男っぽいタイプ。軍法会議にかけられ、処刑を待つフライアンを救出する。

トム

序盤に登場する、アルシデア族の戦災孤児。なかなか生意気な口を叩くが、フライアンたちを心から信用している数少ない人物の一人。エリスの弟。

フェーダ 〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜(仮)

- ●ジャンル シミュレーションRPG●メーカー やのまん
- ●発売日 秋予定●価格 未定
- ●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／不可

©1994,1995 YANOMAN／MAX ENTERTAINMENT※画面はすべてSFC版のものです。

Point 3

CD-ROMの十八番! キャラはもちろんしゃべる!!

いまさら言うまでもないことではあるが、PSはソフトがCDで供給される。CDといえば音声、そう『フェーダ』でも、キャラクターのセリフには声優さんの声が入るのだ！ SFC版ではあれこれ想像するしかなかったキャラクターの声を聞くことができるようになるぞ。ブライアンは、アインは、ドーラは、いったいどんな声で語りかけてくれるのだろうか。今から非常に気になるところだ。

◀デモや戦闘シーン以外でも、しゃべってくれるのだろうか？

●大胆!声優配役予想

注目のPS版『フェーダ』の声優さんだが、SFC版にあわせて発売されているCD「FEDAシークレットファイルwithストーリーCD」（角川書店／¥2980）の配役と同じになる可能性が高い。ブライアン＝林延年さん、アイン＝郷里大輔さん、ドーラ＝三田ゆう子さん、コバルト＝銀河万丈さんといったあたりは、イメージ的にもバッチリだし、けっこうカタイところじゃないかな？

ブライアン

このゲームの主人公。ファントムの亡霊という異名を持つ、帝国でも指折りのファイター。あまりに非道な真似をする帝国へ不信感をつのらせ、上官に斬りかかったことにより軍法会議にかけられ、処刑を言い渡されてしまうが……。

Point 4

デモシーンはすべてアニメーションで展開する!

CD-ROMの大容量と32ビットのマシンパワーを活かして、オープニングとエンディングには、かなり長いアニメーションが用意されるのだ。SFCでは十分には語り切れずに終わってしまった奥の深い物語、世界観も、これならバッチリ、わかりやすく説明できるはずだ。

また、オープニング、エンディングだけでなく、物語の重要な局面でもちょっとしたアニメーションが用意されるかもしれない。戦闘アニメーションの強化と、随所に挿入されるであろうアニメーション。今度の『フェーダ』はエンターテインメント・バトルだ！

◀トムが仲間に。こんなところもアニメするといいよね。

▶ブライアンが帝国に刃を向ける場面。このカッコいいシーンがアニメーションするわけだ!!

エリス

回復魔法を使う解放軍のお姉さん。潔癖なまでに戦いを好まない平和主義者であるが、ふりかかる火の粉は振り払わなくてはと考えている。あまりにむごい戦闘や殺戮行為を繰り返していると、そのうち仲間から去ってしまう。

自らの正義を信じて、戦士たちは立ち上がる

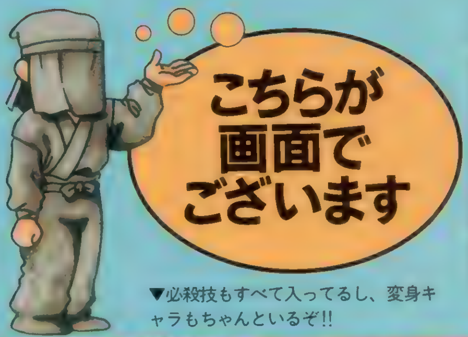
戦闘はブライアンたち解放軍と追撃部隊グルパフォーマンスの局地戦がメインとなる。かなりゲリラ戦の要素が強いので、ストーリーを進めていくにしたがって緊張感は嫌が応にも高まっていく。はたしてブライアンは、君は、生き残れるだろうか。

おまたせ!! PS版の画面

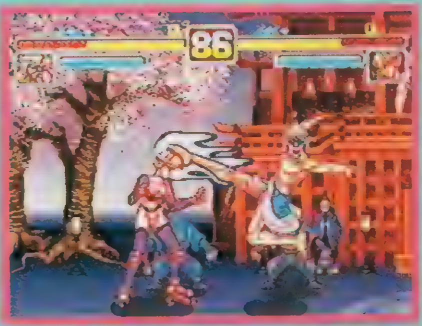
本邦初公開!

 ©1993,1994,1995 ATLUS ALL RIGHTS RESERVED. ※太い枠で囲った画面写真が、PS版開発中のものです。その他は、アーケード版です。

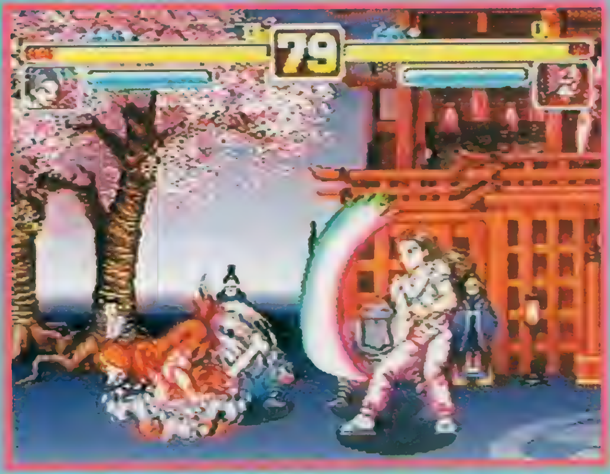
豪血寺一族2（仮）



▼必殺技もすべて入ってるし、変身キャラもちゃんといるぞ!!



▶背景の桜がとってもキレイなお梅ステージ。大きなキャラもこの通り再現！

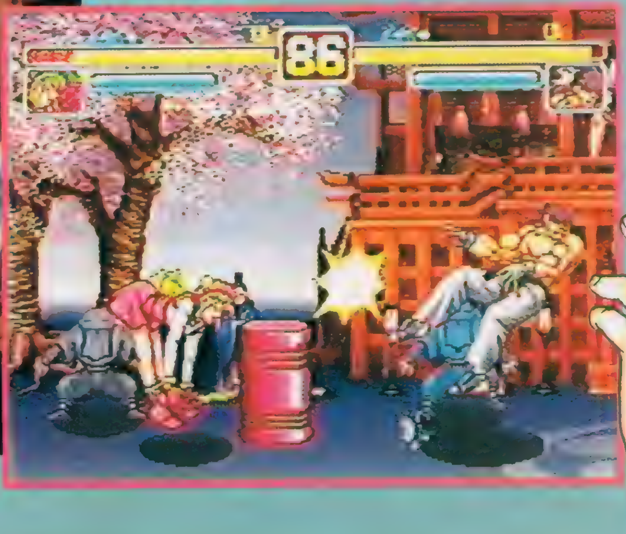


PS版はアーケードを超える!!

人気上々、開発も着々と進行中のPS版『豪血寺一族２』。今回は、デキたてホカホカのPS版のゲーム画面をドーンと大紹介しちゃうぞ!!

まだキャラの動きは見ていないものの、キャラのサイズやグラフィック、このゲームの特徴でもある背景の演出もバッチリ移植されているようだ。このデキなら『豪血寺』ファンも納得できるんじゃないかな。プレイするのがとっても楽しみ！

しかもPS版にはアーケード版にはなかったオリジナル要素が追加されるらしいぞ。詳しい情報は次号以降で紹介していくんで、しっかりチェックしよう！



◀▲"爽快"という言葉がピッタリのこのゲーム。対戦で負けたキャラは顔に落書きをされちゃうなど、おちゃめな演出がいろいろされていてとっても楽しいのだ。はじめのVS画面で、両者の関係が「○○対決」と表示されるのもイイぞ。

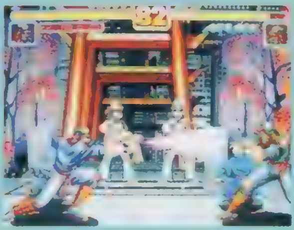
クララ

掟破り!? の魔法少女クララ。彼女の夢は世界中を旅して、ステキな出会いをすることなの。手に持った魔法のステッキを使って、いろんな必殺技を出しちゃうのだ。

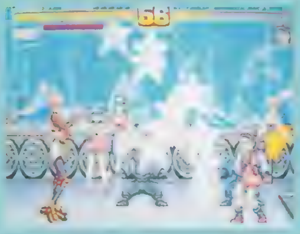
VS 愛情対決

レイジ

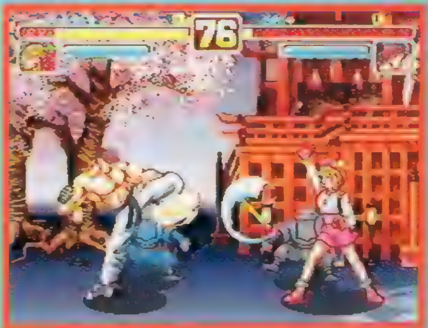
前作よりも二回りほど大きくなって登場した礼児。熱血漢である彼の技の数々は、強力なケンカ空手だ。本来は頭主の座を賭けて戦うのが目的だが、彼は己の力を試すために戦っているのだ。



▼クララのステージのバックでは、アイドル歌手が歌っているのだ。



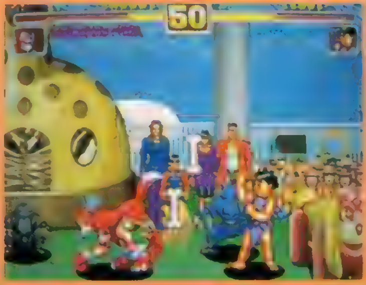
◀シブイ才蔵のステージには、謎の弾き語り2人組が…。



▲これは、PS版の画面。ちゃんと後ろの黒子も2人いるのだ。戦っているとき、けっこう気になるんだよね。

『豪血寺2』は変身キャラが増えたぞ!!

このゲームには、敵の精気を吸いとってキャラが変身するという独自のシステムが採用されているんだ。変身できるキャラは『2』になって増え、前作のお梅に加えて新キャラのクララ、千滋、金田朗の4人だ。美女やヘンテコなキャラに変身するなど、とっても楽しいぞ。また、姿が変わるだけじゃなくて変身時には特別な必殺技も用意されているのだ。



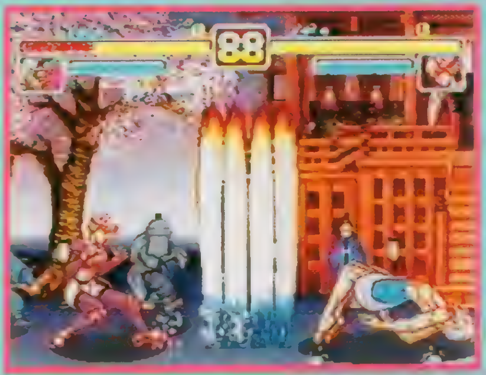
◀金田朗が変身して、奇妙な犬に!! 後ろを向いて骨をガシガシ投げて攻撃する姿は、まさに犬。しかし、こんなのを見たら園児が泣いちゃいそう。

超ドハデ&意表を衝く演出がとってても魅力的!!

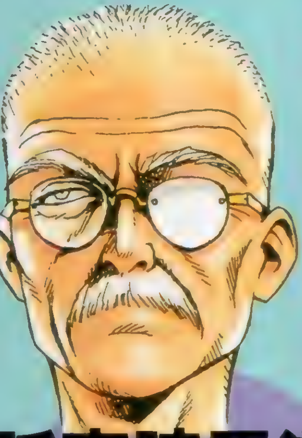
このゲームは、全キャラが２段ジャンプと空中投げを標準装備！　ダッシュからの攻撃はもちろん、どんな技にもキャンセルがかかる（実際にヒットするかは別）という豪快かつ、スピーディーな戦いが楽しめちゃうんだ。登場する総勢13人のキャラクターはみんな個性的だし、ハデな必殺技も魅力のひとつ！　また、BGMに歌が流れる前代未聞の演出にも注目だ!!　PS版にもモチロン超期待っ!!

▶ちょっとケバイけど、なかなか味のあるアンジェラ。

▼手に汗握る戦いが、PSでも展開する！



◀これは、PS版の画面。ハデハデな必殺技もご覧の通り！　アーケードそのまんま!!



孤空院干滋

思いっきり色ものキャラの干滋は、こう見えてもお梅の夫だったりするのだ。しかも、たった２週間で離婚してしまった強者!?　なのだ。さえないジイサンだが、ひとたび変身すれば筋肉ムキムキのマッチョマンだ！

VS

宿命対決

スーパークララ

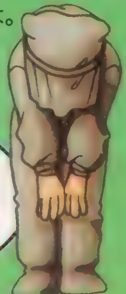
クララが変身した状態が、このスーパークララ。コスチュームがちょっぴりエッチで、足にはローラーブレードを履いているのだ。ちっちゃいクララもいいけど、アダルトなお姿もとっても魅力的！

▼礼児のステージには、こわ～いガクランを着たお兄さんたちが並んでいるんだ。

東京おもちゃショーでプレイできるぞ!

６月１～４日に幕張メッセで開催される一大イベント「東京おもちゃショー」にPS版「豪血寺一族２」が出展されることが決定！　会場に行けば、開発途中のサンプルが実際にプレイできちゃうぞ。雑誌の紹介ではなかなか伝わらないキャラの動きなど、キミの目でしっかり確かめてくるのもいいんじゃないかな。

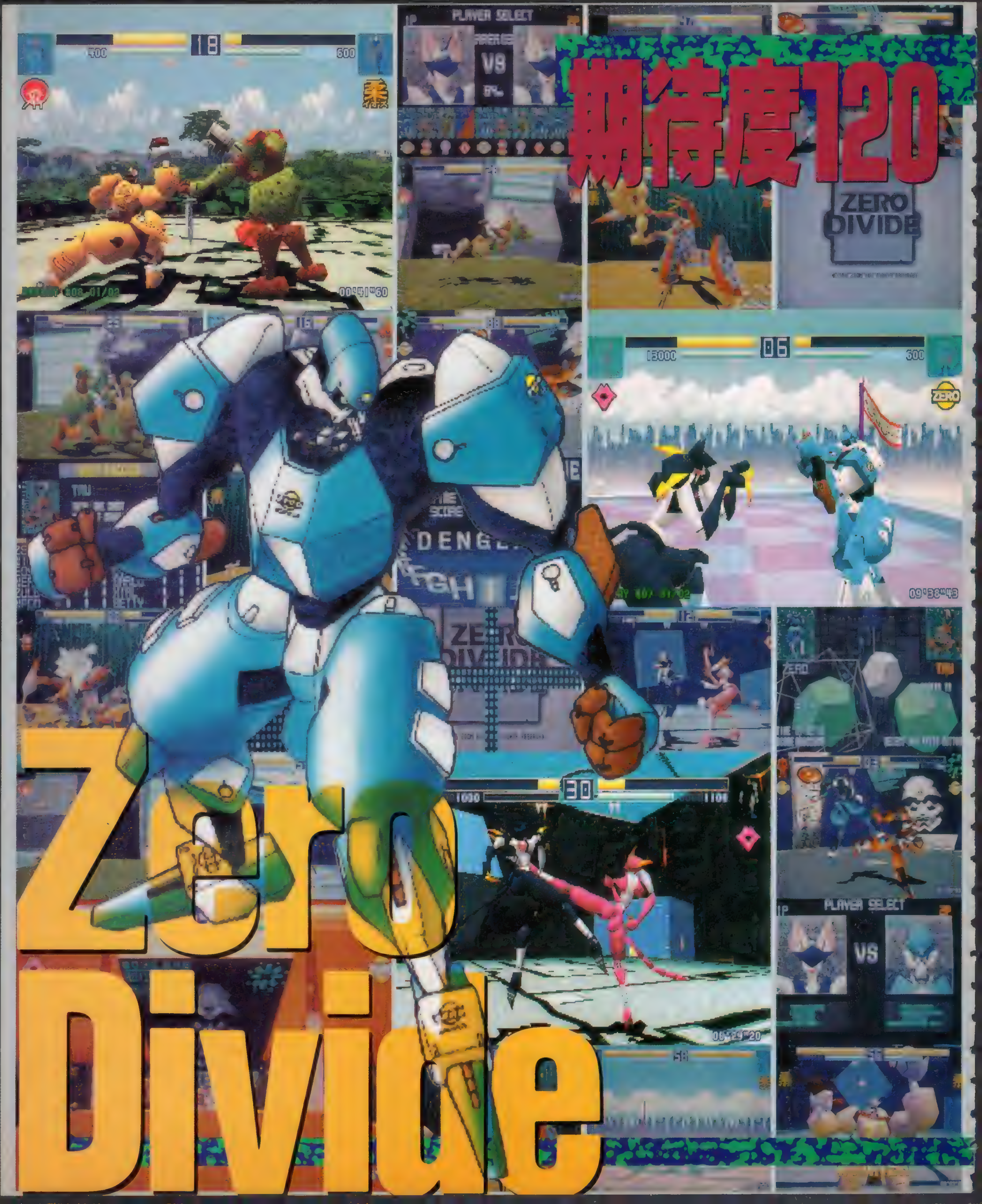
さあ、豪２ファンのみんなは、幕張メッセへレッツゴーだ!!



みなさん来て下さい

豪血寺一族2（仮）

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／アトラス
●発売日／秋予定●価格　未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（2人）


期待度120
Zero Divide

'96「ゼロ・ディバイド」超速報

スッゴク気になるシステム&仕様大紹介!!

今、注目度ナンバー1のPSオリジナル3D格闘ACT「ゼロ・ディバイド」。今回は、現在までに分かっているゲームシステムとその仕様を紹介しちゃうぞ。まずは操作系。ボタンはパンチ、キック、ガードの3つを使用し、方向キーで移動やダッシュ、ジャンプなどをする。技はパンチやキック、投げの通常技に加え、ボタンの組み合わせによるコンビネーションやコマンド入力の必殺技が用意されているのだ。各キャラごとに豊富な技が取り入れられて、簡単な操作で多彩なアクションが楽しめちゃうぞ。

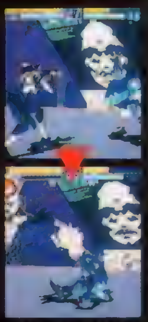
また、キャラの頭やボディなど各パーツに攻撃を受けると防御力が落ち、受けるダメージが増えてしまったり、連続して攻撃を受けHPの下に表示されているゲージがなくなると自動的にダウンするシステムが採用されているんだ。

◀とにかく技のバリエーションが多くて楽しいぞ!

起き上がり&ダウン攻撃

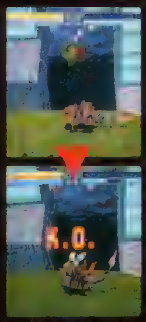
このゲームには、起き上がり攻撃とダウン攻撃があるんだ。起き上がり攻撃は、プレイヤーキャラがダウン状態からそばにいる敵に対して攻撃できるというもの。ダウン時は無防備になるため、起き上がり攻撃を採用することでハメ防止にもなっているのだ。動きのパターンも複数用意されるから、起き上がりの攻防が楽しくなるよね。ダウン攻撃は、投げや足払いなどで転ばした敵に対し追い討ち攻撃ができ、さらに多くのダメージを与えることができるぞ。

起き上がりにキック!!



ゼロの起き上がり攻撃がイオにさく裂! うかつに近づけないぞ。

ダウンした敵に追い討ち!



ワイルド3のダウン攻撃が決まり、勝負アリ! 追い討ちは基本だよネ。

マニアも納得の充実したオプション

ゲーム内容もさることながら、このゲームはオプション系がスッゴク充実しているのが特徴なんだ。お約束のコントローラ操作によるボタンのコンフィグはもちろん、ハイスコアやクリアまでのタイムランキング、各キャラの対戦成績などをメモリーカードにセーブすることができる。また、戦いのリプレイを対戦毎にセーブすることも可能! マニアも喜ぶ優れものだぞ!!

▲3つのボタンを好きな設定にすることが可能。キック+ガード(投げ)を1つにすることも。

◀勝負がついた後に、この戦いの模様をセーブするかを選択できる。しかも1本まるごとだぞ。

▼かっこいい技で勝ったときはうれしいよね。これがいつでも再生して見れちゃうなんてサイコー!

▶友だちとの対戦成績が記録して残せるのもうれしいよね。勝ちまくって自慢してやろう!

▲クリアまでにかかったタイムを記録することができる。これでタイムアタックができるぞ。

新リングアウトシステム

各バトルフィールドがリングのようになっていて、ここから落ちると体力が残っていても負けになってしまうルールが採用されている。

また、敵に押し出されたとき、リングの縁につかまることで場外負けを防ぐシステムが用意されているんだ。つかまった状態からリングへジャンプまたはよじ登って攻撃をすることができるぞ。

▲▶リングの縁にぶら下がって、間一髪リングアウトから逃れられるんだ。勢いよく飛ばされると落ちてしまうから、安心してもいられないぞ。

◀リングの縁からジャンプして場内へ生還! 相手との距離によってはその場によじ登ったほうが有利だぞ。

ZERO

人間タイプのゼロは、もっともバランスのとれたキャラ。主に体術を得意としていて、キック系の技が鋭くて強いぞ。また、強烈なコンビネーション技も持っていてカッコイイ！

▲ダウンしている敵を踏みつけるゼロ。これは、敵にとって屈辱的な技だ。ゼロはとっても気持ちよさそう。

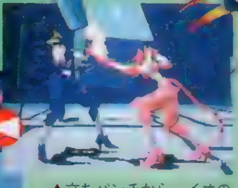
▲ゼロは攻撃力、スピードとバランスが取れていて使いやすいキャラだ。

▲パンチ→パンチ→ボディブローとつないで敵を浮かし、トドメに裏拳をブチ込む強烈なコンビネーション技だ。

これがゼロのスーパーコンビネーション!!

◀プロレスのボディスラムのように地面にたたきつける投げ技。

IO



▼地面に両手をつき、反動でキックをたたき込む！　左右のキックで2発ヒットするのだ。この後…。

▲立ちパンチから、イオのコンビネーションがスタート！　華麗ですっごくカッコイイぞ

▶前転キックの後、宙に浮いた敵に強力なサマーソルトキックがさく裂！　流れるように決まって気持ちいい。

猫のような姿をしているイオは、鋭いツメと回し蹴りが強いキャラだ。胸の膨らみを見ると、女の子なのかも？　猫みたいなだけあって、素早い動きと柔軟な身のこなしで敵を翻弄する。パンチからサマーソルトの連続技は華麗だぞ！

TAU

▼タウのキック？　は奇妙でなかなか楽しいよ。でも、ちょっと不気味な感じも…。

▲タウの同キャラだとスタート直後はこんなに近いのだ。

見た目がごっついタウは、サソリ型をしたキャラだ。鋭いしっぽ攻撃は強力で、リーチも長い。人間タイプと異なり、動きがつかみにくく敵にまわすとかなり戦いにくいだろう。

WILD3

コスチュームがミリタリー系で、グレネードランチャーとナイフを武器に戦うワイルド３。３Ｄ格闘ＡＣＴには珍しい飛び道具を使用するキャラだが、弾の出るのが遅いため、なかなか当てるのは難しそうだぞ。

▲敵が撃った弾をしゃがんでかわすこともできるのだ。

◀グレネードランチャーをバットのようにスイングして、敵を吹っ飛ばす技だ。

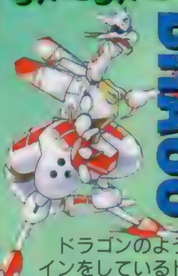
まだまだいるぞ!!

EOS

イオスの腕と背中に“柔”の文字が見られるとおり、豪快な投げ技を得意とするキャラだ。まるで柔道家みたい(笑)。

▲これがイオス。今回初めて動いているところが見れた。投げキャラが好きな人にピッタリだよ。

DRACO



ドラゴンのようなデザインをしているドラコ。コイツもタウのように、火を吐いたり人間タイプにはない攻撃をする。

NEREID

胸と背中から生えている副腕がドリルになっていて、鋭くえぐって敵を攻撃するネレイド。見るからに凶悪そうだ。

CYGNOS

忍者のようなコスチュームをしているシグナス。剣を逆手に持つポーズが、なんともカッコイイ。怪しい術を使うらしい。

開発元ズームに直撃取材!!

——早速ですが、なぜ３Ｄ格闘ACTを作ろうと思ったんですか？
福田「単純に格闘ゲームが作りたかったんです。どうせやるなら３Ｄポリゴンかなぁ〜と」
——ポリゴン格闘では、『鉄拳』『闘神伝』『バーチャファイター』とありますが、意識したものは？
福田「パンチ、キック、ガードボタンと操作系を見てもらえれば分かってもらえるでしょう(笑)」
佐藤「またイチからではなく、みんなが慣れている操作系にしようと決めたんです」
——登場キャラがすべてメカのようですが…。
佐藤「ズームだからでしょう（一同笑)。まぁ、人間よりも得意っていうことですか(笑)」
福田「人間だとやっぱり技のパターンやアクションに限界がありますよね」
竹田「例えば片手で巨大なキャラを持ち上げたり、戦いの途中で頭が吹っ飛んだりなど人間でやると問題になる点が出てきます」
——頭が吹っ飛ぶ？
佐藤「はい。ロボットなのでそういった演出もアリなんです」
竹田「ただ、実際にやってみるとちょっとコワイ現象が起こりまして、今は違ったエフェクトを考えています」
福田「そういった意味も含めて、ロボットにすることで人間とは異なったおもしろさを引き出すことができるんですよ。例えばTAUのようなキャラが作れるんです」
——あのキャラはスゴイですよね
佐藤「もっとぶっ飛んだキャラを入れたかったんですけど(笑)」
——そういえば、ズームといえば猫キャラですよね。やっぱり登場するんですか？
竹田「時間があればやりたいと思っています」

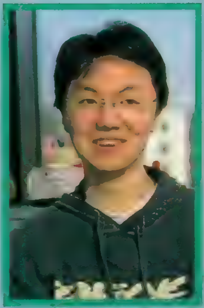
●代表取締役 佐藤 明氏

——開発状況はいかがですか？
福田「大体25%ぐらいですかね」
竹田「いちばん進んでいるZEROもまだ技が完全に入ってませんし、これから変更することもありますから」

◀いろんなことを試しながら、より楽しいものをと日夜開発しているのだ。スタッフのみなさん、がんばって！

佐藤「全データが一通り入って50%です。残りの50%はバランス取りですね。やっぱりゲームはバランスが命ですから」
——ステージ数はいくつですか？
福田「使用キャラ分の８ステージとプラス…ヒミツです」
——今回のヴァージョンでは、キャラの色が変えられましたが…。
竹田「はい。１キャラにつき８つのパターンを持たせています。しかも、同じキャラでも１Ｐと２Ｐでは少し形状（肩などのパーツ）を変え、色も別のモノを用意してますから１つのキャラに計16パターンの色があります」
——そんなにあるんですか？
佐藤「いっぱいあった方が楽しいでしょ(笑)。２Ｐ側のIOにはヒョウ柄なんてのもありますよ」
——発売時期はいつ頃ですか？
佐藤「５月末までにデータを入れて、それからバランス取りですから８月頃には出したいです」

●技術開発部 竹田淳一氏



●企画開発部 福田正利氏

——このゲームのウリは？
福田「マニアックなオプション！　プレイして気持ちイイ！　キャラの動きの美しさとハデさ！　です」
竹田「とくにキャラの動きにはこだわってまして、大きなモーションの技の場合、技がヒットした後ちょっとスローをかけたりするとかっこよくなるんです」
——細かいこだわりですね。
福田「ステージの背景の演出もかなり派手なモノに仕上がってます」
竹田「３Ｄ空間を強調したかったんですよ。『バーチャファイター』の橋がグーンと迫ってくるのに感動しまして、あああいった表現をぜひやってみたい」
佐藤「実験で橋を入れてみたんですけど、あまりにもそっくりなんでカットしてしまいました(笑)」
——最後に読者へメッセージを…
佐藤「このゲームで１発当ててやろうなんてことは、まったく思ってません(笑)。作りたいモノを作って、それが結果的にみなさんにウケてもらえば…と」
スタッフ一同「楽しいモノにしますから期待してて下さい!!」

Zero Divide

ゼロ・ディバイド

●ジャンル　対戦ACT●メーカー　ズーム
●発売日　夏予定●価格　未定
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　可(2人)

ときめきメモリアル forever with you

期待に胸ふくらむ 超話題の人気作!!

ついに発売日も決定して、ますます期待高まる『ときめきメモリアル』。今回も新画面、そしてPSオリジナルのミニゲームが発表され、目がはなせなくなってきたぞ!! 今後もゲームの新情報だけでなく、声優さんやグッズ関係などのことまでばっちりフォローしていくので期待して待っててね。それでは、今月は片桐さんに今回のメニューを紹介していただきましょう。片桐さん、よろしくお願いしま〜す。

Hello!

今月のメニューもワンダフル! 素晴らしいわ♥

デートスポット紹介♥
もちろんPS版よ

●新イベント発覚!!
新画面も登場

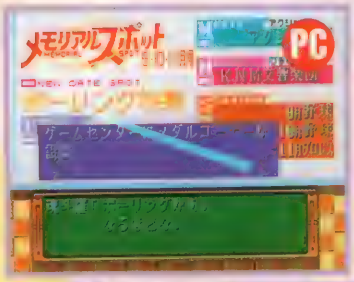
●初回限定版の中身は?
ジグソー発売日も決定

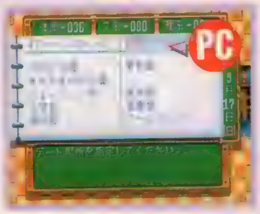
●声優パーソナルデータファイル
ファンレターのあて先付

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

デートスポット

女のコたちと淡い恋の思い出が作れるデートスポット。今回は、ＰＳ版の画面として発表されているものを紹介するぞ。もちろん、デート場所は他にもあるけど、それは次の機会にってことで期待してね。デートスポットは、年に４回発行される情報誌を見ることによって増えていくぞ。年が進むにつれて、遊園地などのアトラクションが増えたりするので、必ずチェックしよう。見忘れた場合は、好雄に電話すれば教えてくれるぞ。



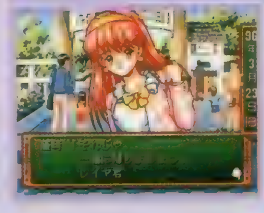


▶女のコによっては、あまりデートしてくれない場所もある。ことわられたらショック。

▲コンサートやスタジアム、映画のプログラムも、マメにチェックしておこう。

シクラメンの花言葉 植物園

やっぱり、花は女のコが好きなもの。ここは比較的、女のコを誘いやすいデートスポットで、キレイな花がたくさん咲いているところだ。でも中には食虫植物に興味を示す女のコがいたりする。そんな女のコも暖かく包んであげるやさしさが必要です。また、女のコの意外な（カワイイ）一面が見れたりするので、けっこう見逃せないスポットだったりする。デート場所に迷ったら、この場所を選ぶといいかもしれない。

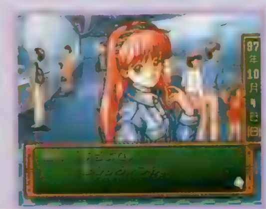


▲美しい花の中にも、詩織という一輪の花が咲いている。

◀もう少し、詩織ちゃんとここにいたかったのに～

イルカもいます 水族館

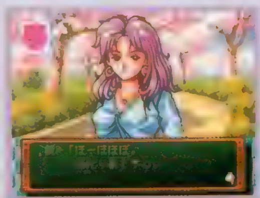
とにかくイルカ。デートする女のコにもよるけど、イルカショーが開かれてから、本領を発揮するデートスポットといえる。ここは、おおっ!! と思わず目を見張るイベントが起きる場所で、網膜の裏側にそのシーンが焼きついているファンの人が多いというウ・ワ・サ。



◀たくさんの魚が泳いでいる水族館。そのうち、ここで例のイルカがやってくれる。

イベントが盛りだくさん きらめき中央公園

並木道や池などがあり、女のコとのデートにはもってこいの場所。季節によって背景のグラフィックが変わったりして、とくに春の桜並木は抜群に美しい景色である。ここで起きるイベントは、ロマンチックなものが多く、恋愛小説の一場面を思わせるデートを楽しむことができる。オススメのデートスポットだ。



◀華やかな桜並木は、鏡さんにピッタリの場所　ポカポカと陽気な気分になれる

▲恋の並木道を2人で散策

◀ボートが漕げる池　優美ちゃんが何かを期待して、ワクワクしてるような…

詩織ちゃん,ONLY YOU… 近所の公園

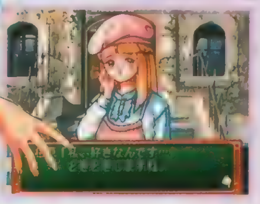
何もなさそうで、実はとんでもなく重要な場所だったりする。女のコの詳しい情報が聞ける場所で、ここでデートすれば好雄よりも、女のコのことに詳しくなれる。そして、詩織ちゃんとの思い出の場所でもある。

▼詩織ちゃんとは家が隣同士の幼なじみだけに、小さい頃の思い出がよみがえってくる

※ＰＣマークのある写真はＰＣエンジン版のものです。またそれ以外の画面写真はＰＳ版の開発中のものです。

▼女のコの意外な好みや、怖いものがわかったりしてますますそのコのことが好きになる

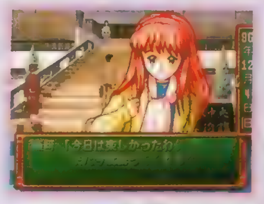
イベント多発地帯
遊園地



何かが起こりそうな遊園地。実際、何かが起こるんだけど、開催される期間が限定されるアトラクションにも関係してくる。しかもむりやりイベントを起こす、という力技なものまである。でも、そのシーンはちょっとオイシイ。

美しさは罪？
美術館

有名画家の個展や、さまざまな展示会が開かれ、ビューティフルなデートスポット。ある女のコにとってはなくてはならない場所であり、またある女のコにとっては血の気が失せ、ゾーッとしたはずの場所である。



▲いろんな催し物が開かれるので、何度も来てしまう

▲如月さんとデート何度も見れてウレシイ

▲今日も静かに本が読めました。さあ帰りましょ、詩織ちゃん

星を見ると･･･
プラネタリウム

とてもロマンチックなデートスポット。神秘的な星の輝きの中、画面に顔を近づけてしまいそうなほどステキなイベントが起こる。が、非常に迷う選択肢も出る。

◀片桐さんのアレは星の輝きより美しいと思う

Be Silent･･･
図書館

静かな場所なので、デートしやすい女のコも決まってくる。ここでイタズラ心を起こすと、ゴメンナサイなことになってしまう。

燃えます！
スタジアム

エキサイティングな野球とプロレスの試合が観戦できる。「しまった〜、今月はプロレスだったぁ」なんてことがないように。

▲男も女も燃えるスタジアム。隣にいる僕のことを忘れてしまうほど･･･

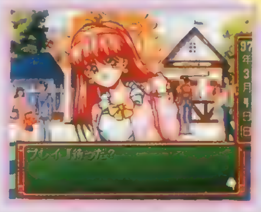
天使の歌声
カラオケBOX

女のコのエンジェルボイスを聞くならココ。といっても、実際に歌うわけではない。魂の耳を持ってすれば、歌が聞こえてくるものだ。少なくとも、ファンは音声をカットしても声が聞こえるほどになっているはず。

▲元気な朝日奈さんに、バッチグーな場所だが、カラオケといえば･･･

負けるな紐緒さん
動物園

動物園には「奴ら」という生き物がいる。この「奴ら」はゲーム中、いたるところに出没し、プレイしていると、「奴は何者だ？」と、気になってくる生き物である。しかも目つきが悪く、人を襲うこともある。その「奴ら」の本性をいち早く見抜いた勇敢な少女がいた。果して彼女の運命は･･･？



▲ここにはあの恐ろしい「奴ら」がいる。特定の女のコを襲うらしい

期間限定 デートスポット

夏休みや冬休みなど、特定の期間のみにデートできる場所を集めてみた。ここは基本的に情報誌を見なくても、その期間になれば行くことが可能になるが、中には年に1度のイベントが行われる場所もある。これについては情報誌を見ることで開催日がわかるようになっている。

尻もちは冷たーい スケート場

冬休みのみにデートできる場所。スキー場でもいえることだが、女のコにいいところを見せるためには、主人公の運動神経も高いほうがいい。運動が苦手な女のコなんかがよろめいてしまったら、しっかりと抱きとめてあげられるようにね。きっと好きになってくれるはず。

▼女のコをやさしくエスコートしてこそ男!! クリスマスに外◯にエスコートされるのもオ・ト・コ(?)。

◀やはり、詩織ちゃんのスキーウエアも、お父様に買ってもらったのだろうか?

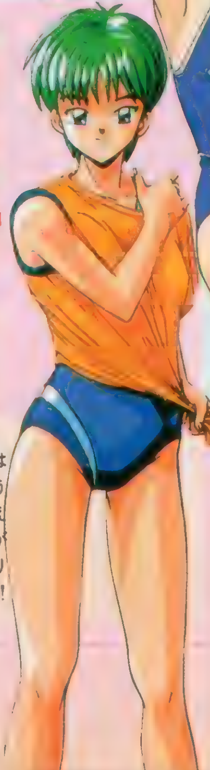
すべって転んでぶつかって… スキー場

ここもスケート場と同じで、冬休み中にしかデートできない。女のコのスキーウエアが見れるので、見た目にも楽しめる場所だ。できることなら、女のコ全員のスキーファッションを見たいところだが、デートに誘ってもなかなかOKしてくれなかったりするので、難所といえるだろう。

ここでも、主人公の運動神経が何かに影響を与えるかも。

▲元旦といえば晴着だけど、中には私服で初詣する女のコもいる。やはり、晴着姿を見たかった気がする。

▲プールと海と、どちらに誘うかが問題。どちらも、女のコの水着が見れることは同じなんだけど。でもね。



その願いかなえてしんぜよう 神社

夏休みには花火大会が催され、冬休みの元旦には初詣ができる。両方とも年に一度のイベントなので、とっておきの女のコをデートに誘おう。ただし、初詣は主人公に好意を持っている女のコの方からお誘いがかかることもあるぞ。

意外な女のコも誘えます 海

夏休みのみのデートスポット。ひと夏の思い出作り…。いつもはこんなところに来てくれないような女のコも、胸のときめきが抑えきれずについてきてしまうことがある。そして、あのコと2人きりになれる思わぬアクシデントも!!

▼虹野さんのファンにとっては、忘れられない場所でしょう。

プールでもすべります プール

海と同様、女のコの水着が鑑賞できる場所である。カワイイ水着の女のコが多いが、セクシーな水着のコもいる。でも全然セクシーに見えないところが、かわいかったりする。オ・ト・ナ・への憧れってやつかな。ここでは年が進むとウォータースライダーが建設され、ある女のコが利用する。他のコは利用しないので、ひょっとしたら彼女のためだけに建設されたものかもしれない。

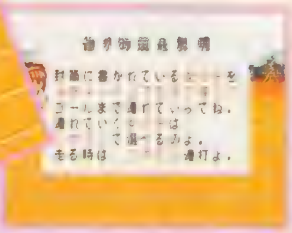
PS版新画面続々登場!!

▼画面は基本的にPC版と同じ構成。一番手前が主人公のコースになっている。

新ミニゲーム → 借り物競走

体育祭のミニゲームに「借り物競走」が追加されたぞ。封筒に書かれた名前の女のコを探して、一緒にゴールするゲームだ。実際にどんな風に遊ぶのかわからないけど、バックで応援している女のコの中から選ぶのかな？　別の方法で選ぶのかもしれないけど、かなり楽しいイベントになりそうだね。それにしても、これなんとなく如月さんの追加イベントを連想しちゃうんだけどな。でもあれって、二人三脚のような気もするし…。

1位おめでとう



▲操作説明やルールは、詩織ちゃんが教えてくれる。しっかりと読むように。

▲古式さんと1位になったシーン。体育祭で活躍すれば、女のコが注目してくれるぞ。

「修学旅行」では、何かが起こる‥‥？

2年目の9月に行われる修学旅行では、「北海道」「京都・奈良」「沖縄」の3カ所から行き先を選ぶことができるぞ。自由行動のときには、好きな女のコと2人きりになれるので仲良くなるチャンスだ。またここでは何かすごいイベントが起こるらしい。初めてプレイする人は、お楽しみに。

▲誘った女のコによって、セリフが変わってくる。すべて聞かないと、気がすまない。

▲この選択肢のどれを選ぶかで、イベントが起きたり、起きなかったりする。

もっと!モット! キレイになった名前入力画面

ゲームを始めると、まず主人公（プレイヤー）のプロフィールを入力することになる。この画面をPC版と比べて見ると、詩織ちゃんのグラフィックが変わり、明らかに美しくなっているよね。文字も見やすくなっているし、漢字の入力もかなりやりやすく（見つけやすく）なっているようだ。ここで入力する項目は、名前、ニックネーム、誕生日、血液型の4つ。そして詩織ちゃんの誕生日や血液型も、自分で入力することができるぞ。

思わずウットリ

▶ピンクを基調とした華やかな画面。漢字も見やすくなった。

▲PC版の画面は、セピア調の画面が特徴となっている。

◀詩織ちゃんのグラフィック（ポーズも違う）も変わり、まったく別の画面になったような印象さえ受ける。

NEWS❶ 初回限定セットは超豪華版!

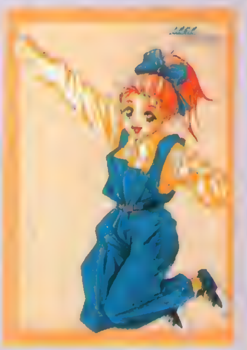
読者の問い合わせも多かった限定セットの内容は、下記のとおり超お買い得なセットになっている。ファンならずとも、手に入れたい豪華版なので、確実に購入するためには予約したほうがよさそうだね。ちなみにこの限定セットと通常版は、同時発売されるぞ。

限定セット（¥9,800・税別）
ソフト
メモリーカード用シール
メモリーカード
特製マウス
オリジナルマウスパッド（2枚）

通常版（¥6,800・税別）
ソフト
メモリーカード用シール

NEWS❷ ジグソーパズルの発売は6月16日決定!

待望のジグソーパズルの発売日が、ついに決定したぞ。その日にちは6月16日(金)、玩具店やデパート、ゲームショップで発売されるのだ。ジグソーは、300ピース（2タイトル）が、¥1,400、108ピース（4タイトル。キャラクターは藤崎詩織、片桐彩子、虹野沙希、早乙女優美）が、¥1,000。ともに税別。



声優 PERSONAL DATA FILE

声優さんの誕生日などのデータを今回は公開するぞ。ファンレターのあて先も紹介したので、じゃんじゃん送っちゃおう。

厳守 ファンレターの心得とあて先

ファンレターを送るときは、まずていねいな字で書くこと。そして郵便料金の不足がないようにすること。これは、エチケットとして、忘れないように。レターの内容は、「ときめき」ネタや「チュッパチャップスはカワイイですね」とか、マニアックなネタも喜ばれそう。でも「サイン下さい」などのお願い事は、困りもの。それに事務所に直接電話をかけたり、自宅の住所を調べて押しかけたりすることはマナーに反します。

A（株）青二プロダクション
〒107 港区南青山2-11-14

B（株）アーツビジョン
〒151 渋谷区代々木
1-14-11
メゾンフルーリー 1F

C（株）大沢事務所
〒106 港区六本木
7-4-8
ウィンドビル3F

Mami Kingetsu
金月真美
（藤崎詩織役）

●誕生日・・4月2日
●星座・・おひつじ座
●血液型・・・O型
●出身・・兵庫県 ●所属事務所・・C
●主な出演
・「CNN」キャスター

Akiko Sekine
関根明子
（如月未緒役）

●誕生日・・10月5日
●星座・・てんびん座
●血液型・・・・A型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・A
●主な出演
・CD「トルネコの大冒険」ネネ役

Tomoko Naka
中友子
（紐緒結奈役）

●誕生日・・3月22日
●星座・・おひつじ座
●血液型・・・・B型
●出身・・大阪府 ●所属事務所・・A
●主な出演
・「魔法使いサリー」ななこ先生役

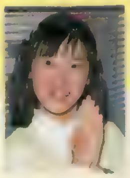
Masayo Kawaguchi
川口雅代
（片桐彩子役）

●誕生日・・6月7日
●星座・・・ふたご座
●血液型・・・・O型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・C
●主な出演
・「カーグラフィックTV」レポーター

Ayako Sasaki
笹木綾子
（清川望役）

●誕生日・・5月1日
●星座・・・おうし座
●血液型・・・・A型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・A
●主な出演
・ミュージカル「スウィートチャリティ」

Sachiko Sugawara
菅原祥子
（虹野沙希役）



●誕生日・・12月12日
●星座・・・・いて座
●血液型・・・・O型
●出身・・埼玉県 ●所属事務所・・B
●主な出演
・舞台「華しき一族」未紗役

Ayako Kurosaki
黒崎彩子
（古式ゆかり役）

●誕生日・・4月23日
●星座・・・おうし座
●血液型・・・・A型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・C
●主な出演
・「メルローズプレイス」ロンダ役

Yoko Teppohzuka
鉄炮塚葉子
（朝日奈夕子役）

●誕生日・・5月7日
●星座・・・おうし座
●血液型・・・・A型
●出身・・茨城県 ●所属事務所・・A
●主な出演
・「Dr．スランプ」ガッチャンズ役

Rei Igarashi
五十嵐麗
（鏡魅羅役）

●誕生日・・1月9日
●星座・・・・やぎ座
●血液型・・・・A型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・C
●主な出演
・「メルローズプレイス」吹き替え

Mikiko Kurihara
栗原みき子
（美樹原愛役）

●誕生日・・8月13日
●星座・・・・しし座
●血液型・・・・O型
●出身・・新潟県 ●所属事務所・・C
●主な出演作
・「姫ちゃんのリボン」

Kurin Yoshiki
よしきくりん
（早乙女優美役）

●誕生日・・1月26日
●星座・・みずがめ座
●血液型・・・・O型
●出身・・神奈川県 ●所属事務所・・C
●主な出演作
・CMソング 「シキシマパン」

Narumi Tsunoda
津野田なるみ
（伊集院レイ役）

●誕生日・・3月14日
●星座・・・・うお座
●血液型・・・・B型
●出身・・東京都 ●所属事務所・・B
●主な出演作
・「アビス」「大火災」など吹き替え

Yuji Ueda
上田祐司
（早乙女好雄役）

●誕生日・・6月15日
●星座・・・ふたご座
●血液型・・・・A型
●出身・・福岡県 ●所属事務所・・B
●主な出演作
・「鬼神童子ZENKI」栗林役

Shiho Kikuchi
菊地志穂
（謎の女役）

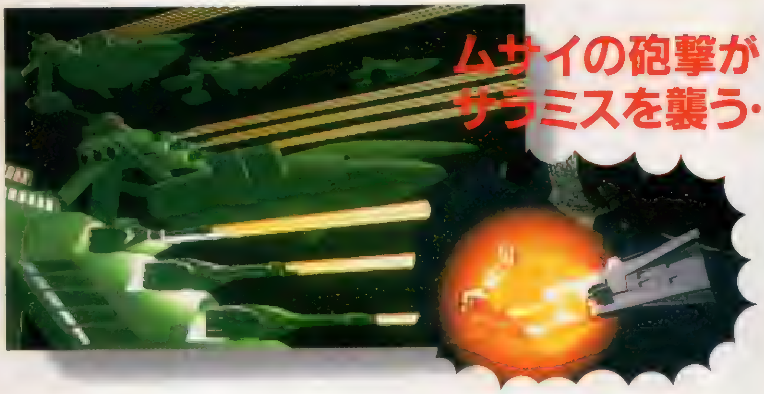
●誕生日・・5月6日
●星座・・・おうし座
●血液型・・・・A型
●出身・・神奈川県 ●所属事務所・・B
●主な出演作
・FM湘南「トワイライトひらつか」DJ

ときめきメモリアル
forever with you

●ジャンル／SLG●メーカー／コナミ
●発売日／7月28日●価格／限定セット:¥9,800 通常版:¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（絶対必要）、マウス●多人数プレイ／不可

PLAYSTATION

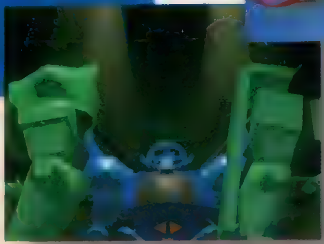
MOBILE SUIT
GUNDAM

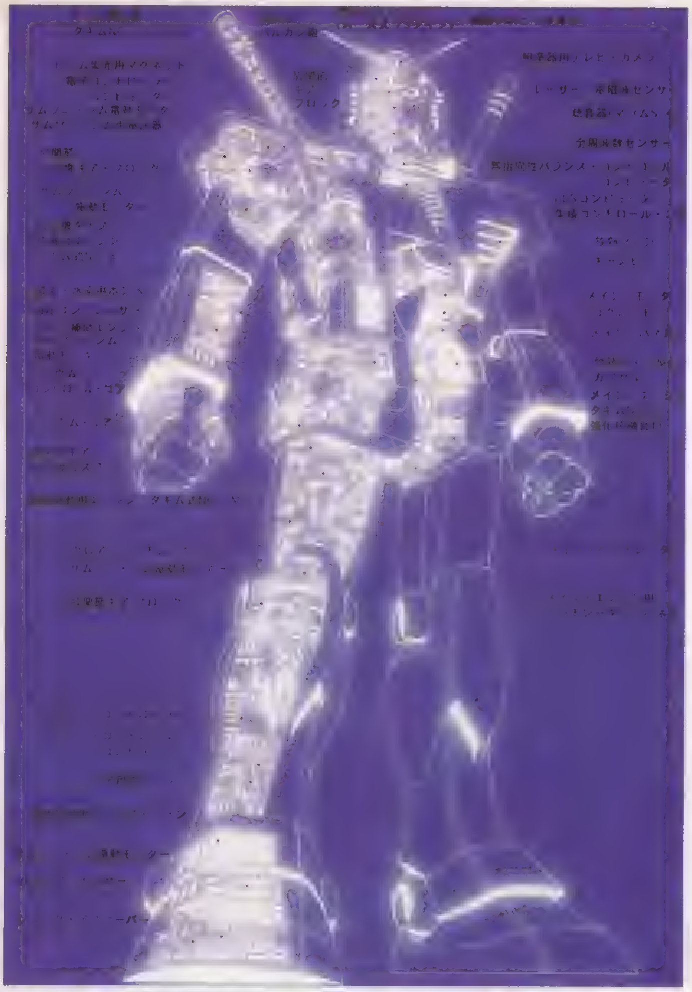


連邦軍V作戦発動!PSが新たな戦場になる…!

宇宙世紀0079。ジオン軍に対抗すべく極秘に展開されていたV作戦がついに発動。連邦軍は新造戦艦ホワイトベース、そしてガンダムを軸に反撃を開始したのだ! PSを舞台にした新たな戦いには、キミもパイロットとして参戦することになる。この極秘ファイルを読破し、戦いの基礎を頭にたたき込め。幸運を祈る…!

UNDAM
機動戦士ガンダム





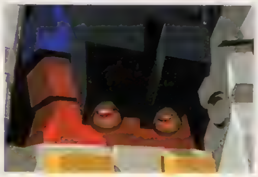
RX-78 MOBILE SUIT GUNDAM

細かく設定されたガンダムのメカニズム

ガンダムの機能&武器をチェック

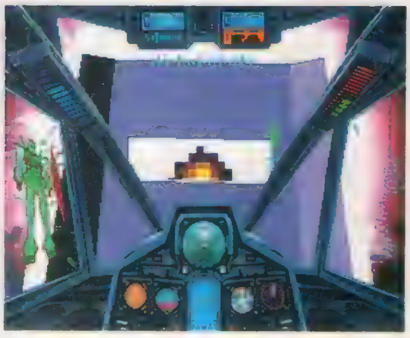
RX―78、ガンダムは地球連邦軍が開発した最初の実用モビルスーツ（以下MS）だ。全高／18m、重量／60トン、出力／65000馬力、地上走行最高時速／130キロ 装甲材質／超合金ルナ・チタニウム。大気圏突入能力を持ち、さらに地上では最大80mの高さまでジャンプすることができる。武器は、（ゲーム中）内蔵型のバルカン砲とビームサーベル、手に装備するビームライフルとハイパーバズーカの4種類だ。性能的に見ればまさに完璧な仕上がり。あとはパイロットの腕が戦いを左右する。

背中のブースターでジャンプも可能



地上戦では背中に備え付けられたロケットブースターを使って2段階にジャンプすることが可能。1回のジャンプで40メートル。2回目は、そこからさらに40メートル飛び上がることができるのだ。

シールドで攻撃を防ぐ



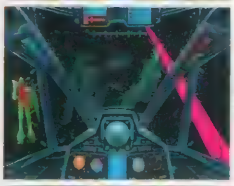
シールドの材質はガンダムの装甲と同じ超合金ルナ・チタニウム製。これを使えば敵の攻撃を完璧に防いでくれるのだ。ただし耐久力があり、一定量のダメージを受けると壊れてしまう。

4種類の武器が使用可能

4種類の武器にはそれぞれ長所、短所があり、その特徴を覚えて使い分けるのが勝利への近道になる。いまからそのポイントをしっかりとチェックしておこう。

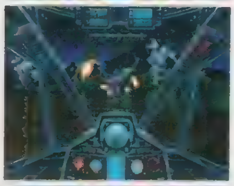
ビームライフル

いちばん使用頻度の高い武器。装弾数は15発。使いきるとしばらく撃てなくなる。その後エネルギーは自動的に回復。



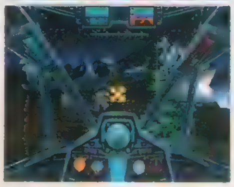
ビームサーベル

ビームライフルの3倍の威力を持つ剣状の武器。接近戦では有効だが、敵にヒットしにくいのが難点。攻撃範囲も狭い。



バルカン砲

ひたいの左右に備え付けられた60ミリのバルカン砲。近距離の戦闘用で、威力はライフルの1.5程度。弾数制限はナシ。



ハイパーバズーカ

弾頭が炸裂するため、広範囲の敵を一度に攻撃できる長距離の戦闘用武器。弾数は5発で、威力はライフルの2倍だ。

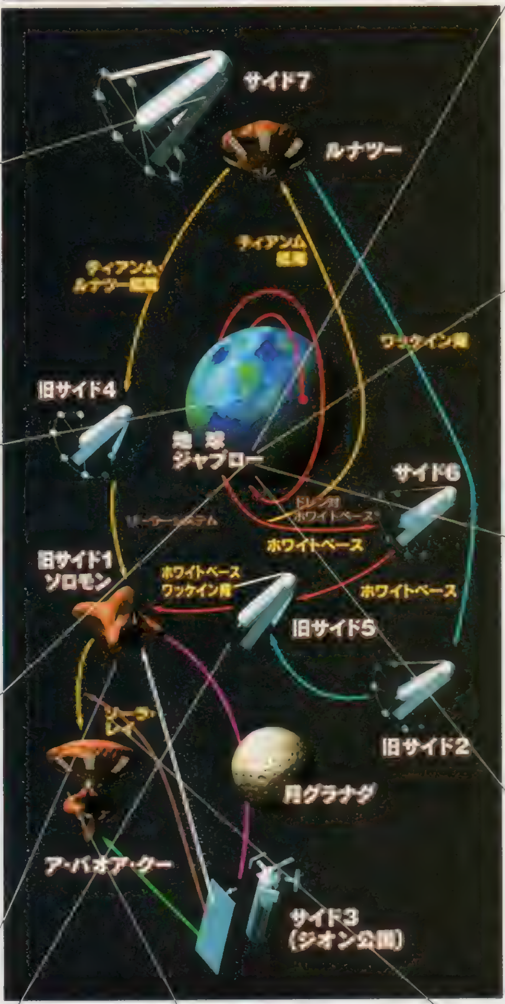
CG制作・田代浩二郎（MAP、マニュアル）・池田爆発郎（透過図）

原作そのままの進撃ルート

全11ステージには、なつかしのMSも続々登場!

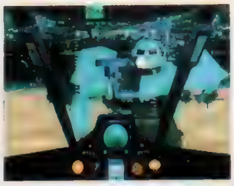
サイド7から、宇宙要塞ア・バオア・クーまでには11のステージが用意されている。それぞれ原作のストーリーや戦場の状況などが細かく再現されていて、ガンダムの戦いをよりいっそう盛り上げてくれるのだ。

進撃ルートマップ



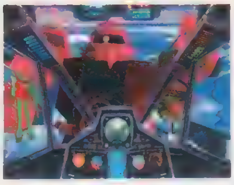
STAGE 1 始動

第1話「ガンダム大地に立つ!!」より…。2機のザクIIがスペースコロニー、サイド7内に侵入! 新たな戦いの幕が開く…。



STAGE 2 宿敵

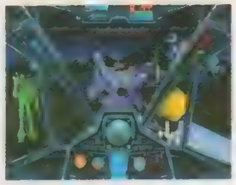
第5話「大気圏突入」より…。大気圏突入時に襲いかかってくる2機のザクII。さらに赤い彗星、シャア戦用ザクとの戦いだ。



STAGE 3 脅威

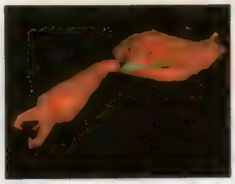
第12話「ジオンの脅威」より…。無事地球に降下したと思われたが、なんとそこはジオンの勢力圏内。はやくも敵にキャッチされてしまった! ジオン軍の機動巡洋艦ザンジバルは、2機のザクII、さらに新型MSグフを出撃させてきたのだった…。

STAGE 4 追撃



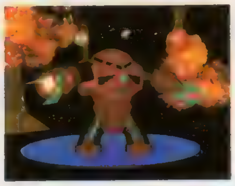
第24話「迫撃! トリプルドム」より…。ガイア、オルテガ、マッシュの操る3機のドムが襲いかかってくる! 黒い三連星との激闘だ。

STAGE 5 苦闘



第24話「大西洋、血に染めて」より…。水陸両用のゴックと水中用モビルアーマー(以下MA)グラブロが出現。水中では動きが鈍る?

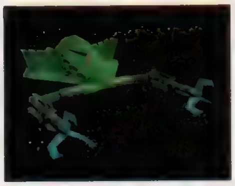
STAGE 6 強襲



第30話「小さな防衛線」より…。再びシャアが登場! 今度は赤いズゴックを操り、2機のアッガイとともに戦いを挑んでくる。

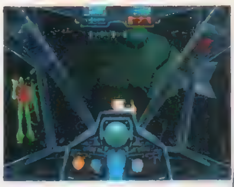
STAGE 7 追撃

第31話「ザンジバル、追撃!」より…。宇宙へと飛び立つホワイトベース。MAビグロ、MSリック・ドムの追撃を振り切れるか…!?



STAGE 8 恐怖

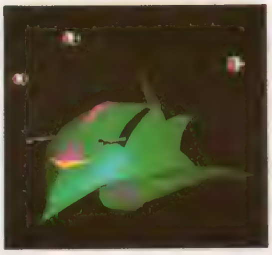
第36話「恐怖!機動ビグ・ザム」より…。宇宙要塞ソロモンを舞台に、リック・ドム、ザク、そして巨大MAビグ・ザムとの戦いが始まる!



STAGE 9 謀略

第37話「テキサスの攻防」より…。敵を追いテキサスコロニーへと進むホワイトベース。だがそこにはリック・ドムとマ・クベの操る新型MSギャンが待ち受けていた。この辺から、戦いは一気に激しさを増す…。

STAGE 10 覚醒



第41話「光る宇宙」より…。ララァのエルメスがシャアの赤いゲルググとともに出撃! これを迎え撃つガンダム。新たな戦いが、新たなドラマを創りだす。

STAGE 11 脱出

第43話「脱出」より…。宇宙要塞ア・バオア・クーでの最終決戦! 敵はシャアのジオング、それにゲルググ、リック・ドムだ。ジオングはダメージをあたえると頭部だけになり、そして…。感動のエンディングがラストを飾る!

いよいよステージ攻略に突入!

STAGE 2 宿敵 赤い彗星、シャア専用ザクとの戦い!

このステージでは、ある程度時間が経過すると大気圏に突入し始める。大気圏内ではスクリーンから見える背景が真っ赤になり、ガンダムの移動スピードがダウンしちゃうのだ。こうなると超ピンチなので、突入する前に勝負をかけろ。

STAGE DATA

ザコMS… MS-06F ザコII×2
ボスMS… MS-06S シャア専用ザク
特殊MS… ナシ

そこだっ!

なにっ、よけた!?

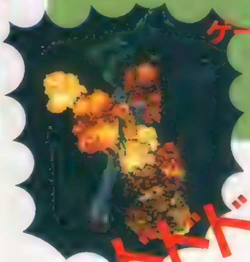
大気圏での激闘!

ピンポイントチェック
ライフゲージには細心の注意を!

装甲の耐久度を示すライフゲージはコクピット画面の左上にある。敵の攻撃を受けるとこのゲージが徐々に減少し、そしてゼロになるとガンダムは大破! ゲームオーバーなのだ。

ライフゲージは画面左上にある

▶ゲージは10段階に表示されていて、ダメージを受けるたびに減少。そしてゼロになると…。



ゲームオーバー
◀ゲームオーバーのデモが流れるのだ。ガックシ!

ファンのハートをくすぐる全11ステージ

臨場感たっぷりのリアルタイムバトルを直撃!!

用意された全11ステージは、まさに手に汗握る激闘の連続! その模様をステージ2、4、8の3つを使って紹介していくぞ。さらに各ステージのオープニングに流れる超美麗CGビジュアルも同時にチェック!

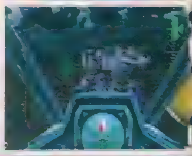
STAGE 4 迫撃 森の中で3機のドムが待ち受ける!

3機のドムは最初からステージに出現しているが、森の木々が視界をさえぎりメインスクリーンで確認するのは、ほぼ無理。ここでは二次元表示レーダーを頼りにして戦闘していくことになる。レーダーで3体のドムを捕捉したら確実に1機ずつ撃破することを考えるベシ!

STAGE DATA

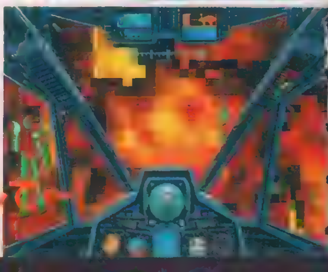
ザコMS… ナシ
ボスMS… MS-09 ドム×3
特殊MS… ナシ

レーダーに注目!



出撃!

ジェットストリームアタックも完全再現!!

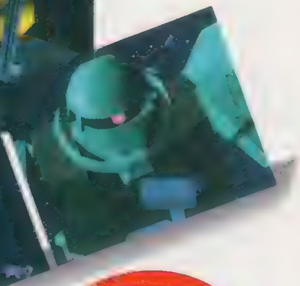

ゆるしてー!

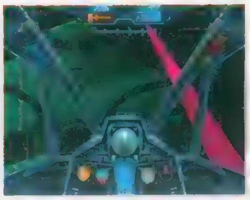
STAGE 8 恐怖 ソロモン宇宙要塞には、あのビグ・ザムが登場!

ソロモンを舞台にしたこの空域には、最初からリック・ドム、ザクIIがそれぞれ１機ずつ配備されている。ここまでくるとコイツらもパワーアップしているらしく、こちらの攻撃をことごとく避けまくるぞ。そしてさらにコワイのがボスの巨大MAビグ・ザムだ。かなり耐久力があり、ちょっとの攻撃じゃびくともしない。それに拡散ビーム砲での攻撃も超強力で、アッという間に撃墜されることも…。

STAGE DATA

ザコMS…	MS-06F	ザクII
	MS-R09	リック・ドム
ボスMS…	MS-08	ビグ・ザム
特殊MS…	RB-79	ボール

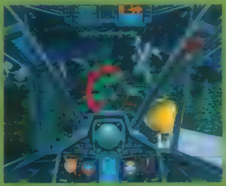




地上戦ではジャンプも可能!

ピンポイントチェック

障害物がじゃまで、その向こうにいる敵が見えない！　そんなときは障害物よりも高くジャンプすればOKだ。そうすれば周辺をグルリと見渡せるし、地上にいる敵を空中から攻撃することも可能だぞ。

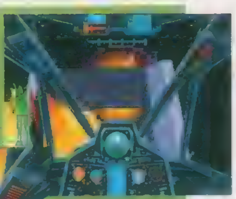


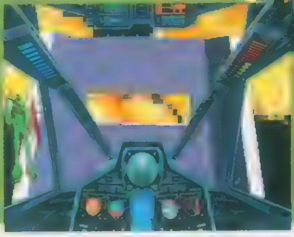
▲ステージに障害物があるときは迷わずジャンプ！　上空から敵の居場所を確認しよう。

敵の攻撃はシールドで防御

ピンポイントチェック

シールドで敵の攻撃を防げばガンダムはいっさいダメージを受けない。まさに最強の防御アイテムだが、実は弱点が２つある。ひとつはシールド使用中は攻撃ができないということ。２つめは耐久力が設定されていて壊れるということだ。忘れるな！





◀▲壊れたシールドは、次のステージになれば完全復活するぞ。

機動戦士ガンダム

●ジャンル　3DSTG●メーカー　バンダイ
●発売日　6月予定●価格　未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　不可

© 創通エージェンシー・サンライズ © BANDAI 1995

ファン待望の超大作RPG!
遂にPS版大公開なのだっ!!

ウィザードリィVII

～ガーディアの宝珠～

サブタイトルが変更されたPS版『ウィザードリィVII』は、シリーズ中もっとも野心的な作品だったパソコン版をさらに大改良！ 初心者にもプレイしやすく、マニアも納得の最新作に生まれ変わっているぞ!!

オリジナル版制作 サーテック社よりのコメント（原文）

Welcome to Crusaders of the Dark Savant, the second chapter in an entirely new generation of Wizardry game. Journey now and let your imagination flow through the screen into the wonderful world of magic and adventure.

ウィザードリィVII
～ガーディアの宝珠～

●ジャンル／RPG●メーカー／SCE
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ／不可

まずはこの、圧倒的な差を見てもらいたい！
パソコン版 VS PS版

オリジナル版制作 サーテック社よりのコメント（和訳）

『ウィザードリィVII』の世界へようこそ！ これはまったく新しいシリーズ（コズミックフォージ・シリーズ）の第2話にあたるストーリーです。

さぁ、旅立ちのときがやってきました。あなたのイマジネーションはモニターのその奥の、魔法と冒険の世界へと誘われていきます。

ぞんぶんに楽しんでください。

ⓒ1992,1995 D.W. Bradley and Sir-Tech Software,Inc. All logos,printed graphic designs and printed materials.
Copyright ⓒ1992,1995 Sir-Tech Software,Inc. All rights reserved.WIZARDRY is a registered trademark of Sir-Tech,Inc. All rights reserved.

Wizardry®・コズミックフォージの謎を追って…深まるストーリー

冒険者たちは宇宙へ!!

「ウィザードリィⅦ」のストーリーは、「Ⅵ」の直接的な続編にあたる。前作のラストで、すべての願いが叶うという魔筆をいま一歩のところで手に入れ損ねたキャラクターたちは、宇宙へ飛び出し、魔筆を遙かにしのぐ力をもつ宝珠を求めて別の惑星へと向かうのだ。「Ⅵ」から始まったコズミックフォージ・シリーズも、いよいよ急展開を迎える！

◀突如、冒険者たちの前に現れ、魔筆を奪って去ってしまうコズミック・ロード。ガーディア到着後、彼の口からコズミックフォージ、そしてアストラル・ドミナについて聞かされる。

▲▶コズミック・ロードの後を追い、災いの王の遺産である宇宙船で旅立つ。めざす惑星ガーディアには、かつて銀河に広くその名を知られた宝珠、アストラル・ドミナの伝説があった。魔筆にも匹敵するといわれるアストラル・ドミナの力とは、一体どのようなものなのだろうか？ シリーズ最大の冒険が、今、始まる。

王の遺産である宇宙船で

めざせ惑星ガーディア!

コズミックフォージ

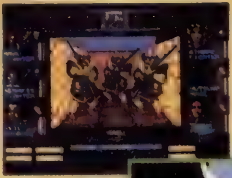
『ウィザードリィ』をストーリー別に分類すると、Ⅰ～Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵ～Ⅶという4つに分けられる。ここではⅥからはじまった新章、コズミックフォージ・シリーズについて説明しよう。

書き記したことが全て現実となる禁断の魔筆、コズミックフォージ。この筆は120年前に、災いの王と魔法使いソーフィタスの手によって、「聖なるサークル」から奪われた。しかし、この筆にはサークルの外で使うと使用者に災いがふりかかるという呪いがかけられており、王は不死の吸血鬼に、ソーフィタスは善と悪に二分されてしまった。冒険者たちは災いの王の城へ向かい、幾多の困難を乗り越えて、遂に魔筆の前に立つ。しかし、魔筆は突如現れた「聖なるサークル」の守護者コズミック・ロードに奪われてしまう。何故、今になってコズミック・ロードは魔筆を奪っていったのか？ 冒険者たちは災いの王の遺産である宇宙船に乗ってコズミック・ロードの後を追い、惑星ガーディアに到着する。そしてそこで、魔筆に匹敵する宝珠、アストラル・ドミナの存在を知ることになる…。

←パソコン版

↓PS版

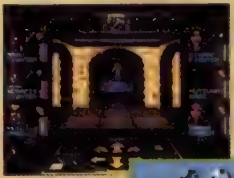
▶PS版はパソコン版のようなウインドウ方式ではなく、フル画面で「Ⅶ」の世界を表現する。さすが32ビットの大迫力だ。



←パソコン版

↓PS版

▶モンスターも、画面から飛び出さんばかりのリアリティをもって登場する。アニメーションまでしてくれるのだから、二度ビックリだ。



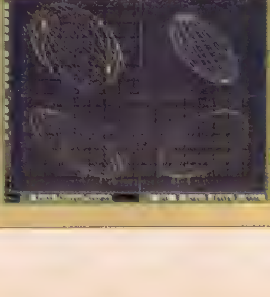
←パソコン版

↓PS版

▶前面に飛び出してくる臨場感だけでなく、奥行きの表現にもリアリティがある。屋外のシーンもある「Ⅶ」では、遠近感も重要な要素だ。

Wizardry®・シリーズ史上最高のグラフィック

より高性能なパソコンの普及に合わせて、パソコン版も「Ⅵ」以降はかなり意識的にグラフィック面での強化を図ってきた(表示色を16色から256色に増やすなど)。が、しかし、パソコン版「Ⅶ」が発表されたのは今から3年前である。国内ではまだまだ32ビットクラスのパソコンも十分には普及していなかった。同じ32ビットでもビジュアル面での性能ではパソコンを遙かにしのぐPSへの移植となれば、5年、いや、10年分くらいのパワーアップが一気に実現してしまったとしても、まったく無理のない話なのだ。でもね、ちょっとだけ、ホンのちょっとだけだけど、PSでもやっぱり線画モードで遊びたいなんていう気も、しないではない。



◀これらの美しいグラフィックも、簡単な図形から始まる。これをより細かく変形させて立体を作り、テクスチャーを貼り込んでいくのだ。ちなみに写真の楕円はは次ページで紹介するブラック・ドラゴンの二の腕の、最初の図形。

グラフィックだけでなくグラフィック担当もお美しい!?

グラフィック担当の宮澤真理さん。グラフィック同様、お美しい女性スタッフなのだ。この笑顔も32ビットパワーだ！

Wizardry®・モンスターは当然アニメーションするのだ

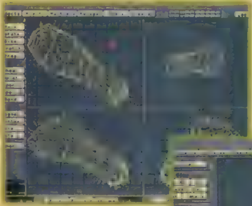
前にも述べたように、グラフィックの美しさには、もはや尋常ならざるものが感じられる。その中でも、特に素晴らしいのがモンスターのグラフィックだ。モンスターは全て(NPCももちろん)Amigaで制作した、レンダリングCGで表現されている。しかも、各モンスターごとに60ものアニメーションパターンが用意されているというのだから驚きだ。また、右の連続写真を見てもらえば分かると思うが、例えば同種のモンスターが同時に登場しても、各々が独立してアニメーションするため、一体一体は同じ動きを繰り返しているのにもかかわらず、非常にリアルな臨場感を味わうことが出来るようになっているのだ。RPGは戦闘がメインになるゲームだから、こういうリアルなモンスターは、間違いなくゲームを盛り上げてくれるはず。一歩一歩、モンスターの影に怯えながら進むダンジョン。やはりこれこそが「ウィザードリィ」シリーズの醍醐味だろう。

思い出深いモンスターたち

「ウィザードリィ」のモンスターには、プレイヤーの心に残る印象深いものが多い。中でもモンティノで呪文を封してから行うグレーターデーモンの無限増殖～経験値稼ぎには、ずいぶんお世話になった人も多いのではないだろうか。Ⅴ以降はストーリーが強化されて、経験値稼ぎという要素は若干薄くなったような気もするが、PS版Ⅶでは是非また、あの地道な楽しみを強調してもらいたい。グラフィックもさることながら、経験値でモンスターを区別するという意識。これも「ウィズ」らしさのひとつだろう。

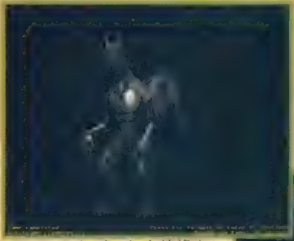
この滑らかな動き!!

モンスター制作過程を初公開!!



◀前ページの楕円を変形させて、目的のブラック・ドラゴンの二の腕に近づける。かなり緻密な作業だ

▶既に変形が終了している全体像に組み込んでみる。ぴったりキレイに収まったようだ。



▲▶できあがった全体像をレンダリングして(線画から立体を作成する)、さらにその上にテクスチャーを(この場合はブラック・ドラゴンの皮膚)貼り込む。これで、ブラック・ドラゴン本体は完成だ。

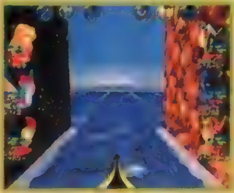
▲完成したブラック・ドラゴンを、実際のゲーム画面に置いてみると、こうなる。これで最終的に完成だ。レンダリングの前に設定された60パターンのアニメーションに従って、「ガォ!」とばかりにこちらを向いた瞬間である。

▲広大な大海原! ただ単純に地上に出るだけではなく、船による移動シーンもあるのだ。画面に登場しているのは海のモンスター、ピラニア・シャーク

Wizardry®・えぇっ!?屋外シーンも!?

今までのウィザードリィは、すべてダンジョン探索のゲームだった(GB版「外伝Ⅲ」は例外とする)。ダンジョン……陽のささない、ジメジメした空間……。こんなところに潜ってばかりいたのでは、健康にいいわけがない。

という理由でもないだろうが、「Ⅶ」では屋外の冒険も盛り込まれている。もちろん画面はダンジョン内と同じ3Dだが、太陽の光が降り注ぐ屋外での冒険は、これまでとは違う新鮮な気分で楽しめるはずだ。



移動は超高速!!

◀ダンジョン内だけでなく屋外のフィールドも3Dモデリング+テクスチャーマッピングで表現される。もちろん一歩移動するごとにグラフィックを書き直したりはしないから、移動はとってもスムーズだ。このスピードは、もしかするとグラフィックの強化よりもスゴイことかも

Wizardry® スキルの種類も増えたぞ

スキルとは、ある行動を起こした時に、その行動が成功するかどうかを決定する属性値だ。故に、スキルは様々な条件で厳格に区別されている。例えば同じ武器攻撃でも、ワンド＆ダガー、ソード、アックスといったように、武器の種類毎に対応したスキルが設定されている。その武器を使えば使うほどスキルは上がっていくが、逆にスキルが低いとその武器の扱いが下手ということになり、戦闘において非常な不利をこうむってしまうのだ。

さて、そのスキルの種類だが、これまでの武器関連スキル、運動関連スキル（水泳、登山他）、学術関連スキル（魔術、外交術他）に加えて、PS版『Ⅶ』からは、新たにパーソナルスキルという分類が設定された。これには銃火器を扱う銃器、残像を使うことによって敵の攻撃をかわしやすくするリフレクションなどがある。また、パーソナルスキルは他のスキルとは違って、誰かに教えてもらうか、アイテムを得ることによって習得するというのも、重要なポイントだろう。ストーリー展開にも深く関係するスキルらしいのだ。

◀新スキル、パーソナル・スキルを開いたステータス画面。「マインドコントロール」まであるらしい

◀違う種族、職業でも、同じパーソナル・スキルを持つことができるようだ

◀ただし、種族・職業の違いが大きいと、このような差も。そういえば、これが『Ⅶ』のキャンプ画面だ

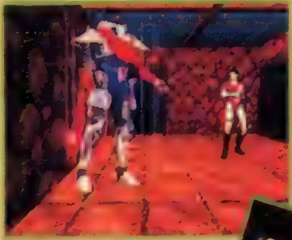
Wizardry® イベントシーンの演出に期待!

PS版『Ⅶ』では、イベントシーンにもかなり高度な演出効果が盛り込まれることが発表されている。といっても、今月、具体的に紹介できるのはここで用意した画面写真のものしかないのだが……。

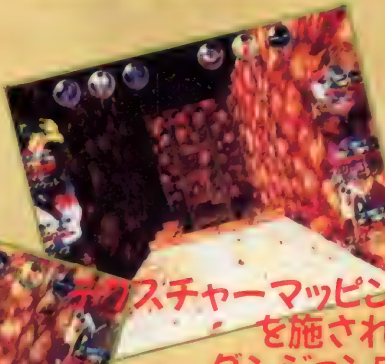
しかし、これまで繰り返し繰り返し書いてきたように、PS版『Ⅶ』のグラフィックのパワーアップはハンパじゃなくモノスゴイものだ。しかもPSならば画面写真からは聞こえてこない音声面での強化にも、十分期待できる。必ずや『ウィザードリィ』の常識を覆すようなイベントシーンが用意されているはずだ。

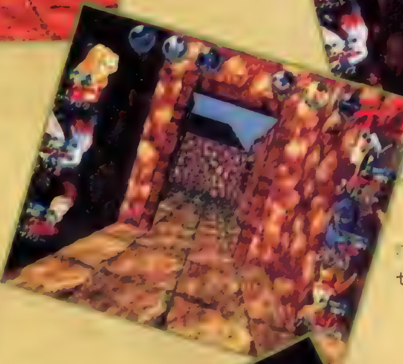
▶ダーク・サヴァントの登場シーン。まるでSF映画を見るような特殊効果には、ただただ驚かされるばかりだ。

▲ダンジョン内に仕掛けられた光のトラップが作動したシーン。通路の奥から向かってくる光が、画面いっぱいに広がるのだ。



◀光をうまく使った映画顔負けの特殊効果には、本当に期待したいところだね。





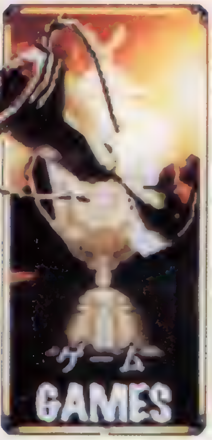
テクスチャーマッピングを施されたダンジョン内!!

とにもかくにも発売が待ち遠しいPS版『Ⅶ』。これまでとはまったく違った容貌を見せるダンジョンに、早く潜りたいっ！

新しいウィザードリィは新しい方法で作る!!

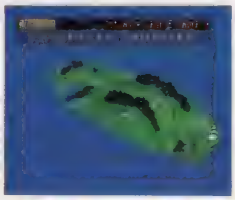
PS版『Ⅶ』を製作しているソリトンソフトウェアは、一般にいう会社形態をとっていない。これは、「会社というものは機能的なものであるが、クリエイティブなものは、必ずしも機能的であるとは限らない」という思想に基づいている。ソリトンソフトウェアも他の「会社」のように申し訳程度のオフィスをかまえてはいるが、そこで製作が行われているわけではない。実作業はすべてコンピュータネットワーク上に構築された、無限の広さを持つ「バーチャルオフィス（仮想事務所）」で進められているのだ。クリエイターたちはわざわざオフィスに出向くことなく、電話回線一本あれば、いつでもどこからでも作業に参加することができるようになっている。さすがはPS版『Ⅶ』開発チームまで、クールなんだね。

3つのモードを徹底活用!!



GAMES ゲーム

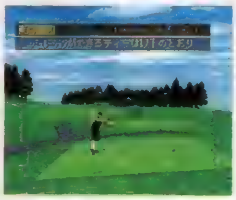
コースやキャラクターはポリゴンで描かれた、３Ｄ視点の「ゲーム」モード。ゴルフゲームとしての基本はきっちり押さえてあるので、安心してプレイすることができるぞ。



◀コースの全景も、当然表示される。もちろんこれもポリゴンで描かれていて、様々な場所を様々な角度から確認することができるのだ。スタート前には必ずチェックしよう。

SIMULATION シミュレーション

まったく新しい試みといってもいい「シミュレーション」モード。コースを選んでハンディキャップなどを設定すると、どんなプレイになるかを予想して再現してくれるのだ。

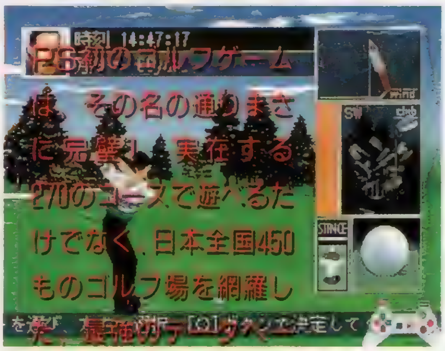


◀ハンディキャップなどの設定値によって同じコースでも再現プレイが変わる。自分の実力にあった数値を入力して現実のラウンドをシミュレートすることができるのだ。

ADVICE アドバイス

田原プロの親切丁寧な「アドバイス」を受けることができるモード。ゴルフの基本的なルールやマナーから実戦的なテクニックまで、勉強になるぞ。

◀ゲームモードでも、ショットに関するアドバイスを受けることはできる。林からの打ち出しなど、重要な局面では頼りになるのだ。



PS初のゴルフゲームは、その名の通りまさに完璧！ 実在する270のコースで遊べるだけでなく、日本全国450ものゴルフ場を網羅した、最強のデータベースでもあるのだっ!! これは「使える」ぞ。

遊んで体感パー

日本全国270ものゴルフ場を網羅!

日本全国津々浦々、約270もの実在のゴルフ場でプレイすることができる「パーフェクトゴルフ」。その数にも驚かされるけど、すべてのコースの高低を実際の等高線地図を元に再現しているというデータの正確さ、緻密さには頭が下がるね。

また、ゲームシステムの丁寧な設計も特筆すべきポイント。アドバイスから地形表示、スタンスの決定まで、ショットに必要なすべての要素が、わかりやすいようにゲーム画面上にコンパクトにまとめられているのだ。

▲それでは、実際にボールを打ってみましょう。ちなみにプレイヤーキャラは男性・女性両方が用意されているぞ。

▲インパクトの瞬間！ ボールを打つパワーと、ボールのどこを打つかは、ゴルフゲームのショットにとって最も重要な要素だ。

▼ショット後の画面はボールの視点で展開。「ボールの気持ち」が味わえるかな？

▲これがコマンドを表示した基本画面。すべての項目を一発で呼び出すことのできるお手軽さが、うれしいのだ。

●地形強調

地形表示ではわかりにくい微妙な起伏や左右方向の傾き、芝目の流れは、地形強調で確認しよう。プレイヤーが理解しやすいように、実際の起伏よりも少しだけ大げさに凹凸を強調したワイヤーフレームを表示してくれるのだ。バンカーショットでは特に役立つ、ありがたい新機能だ。

●方向選択

PSのパワーをいかんなく発揮する「パーフェクトゴルフ」では、次のショットの方向選択も、より立体的に上空からの視点で行うことになる。従来のゴルフゲームとは違って、コース全体を見渡しながら、じっくり攻め方を考えられるのが気持ちいいぞ。方向を決定した後はプレイヤーの視点に戻り、わかりやすい３Ｄ画面でショットだ。

キャディ下垣内の これだけは守ってほしい! ゴルフ場での最低のマナー

なんとビックリ！　聞いて驚け!!　㈱セタの優秀なる広報マン下垣内さんは、以前ゴルフ場でキャディさんを務めていたという経歴の持ち主でもあるのだ!!　どうりで「パーフェクトゴルフ」を紹介する口調に、常ならぬ迫力が感じられたわけだね。納得納得。

というわけで、その豊富なラウンド経験から学ばれた、最低のマナー5カ条をお聞きしてみたぞ。クラブを投げちゃう人なんて、ちょっと想像しにくいけど、実際にはかなりいるそうだ。「ロストクラブ」にならないように、お父さんに注意してあげよう（特に霧がかかった日に多いらしい）。

◀この森の中や草むらで、不埒な行為に及ぶ人もけっこういるらしい。……良識あるPS専門誌「電撃プレイステーション」としては、これ以上は書けません。田原プロのアドバイスに期待しようね（?）。

●ゴルフ場でのマナー5カ条●

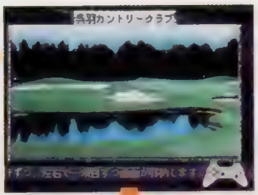
一．貴重品はフロントに預ける
二．クラブを投げてはいけません
三．バンカーはならしましょう
四．タバコは山火事のもとです
五．キャディーにチップをっ!!

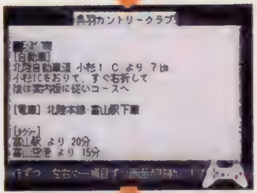
調べる!まさに完璧!!

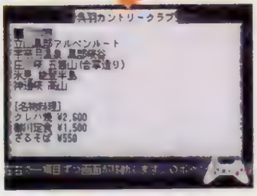
ゴルフ場データベース全国版'95―THE PERFECT GOLF―

フェクトゴルフ

最強のゴルフ場データベース!

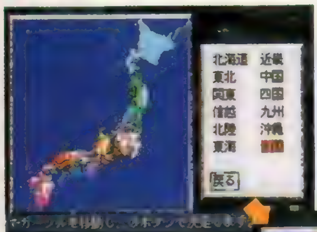


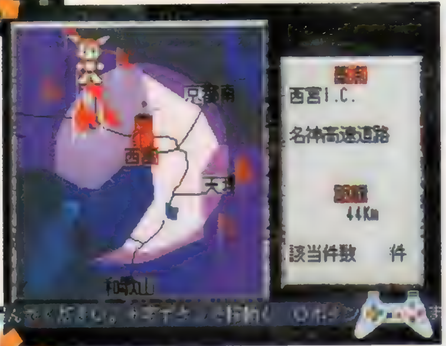




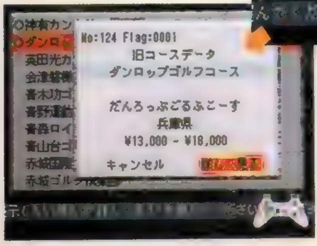
実際に表示されるデータはこんなものではない。ゴルフ場一つ一つについて周辺の観光名所やローカルルールなど、画面数にすると約8画面にもなる膨大なデータが収められているのだ。

シミュレーションモードのもう一つの機能は、かつてないほど緻密なゴルフ場データベース。日本全国450カ所ものゴルフ場について、所在地や利用料金といった基本的なことから、周辺の観光名所、クラブハウスのメニューといった細かなことまで、これでもか！　というくらいのデータが詰め込まれているのだ。また、高速道路のインターチェンジを基準としたユニークな範囲検索も用意されていて、まさに「完璧」!!　接待ゴルフの計画もこれでバッチリだね、お父さん（?）。



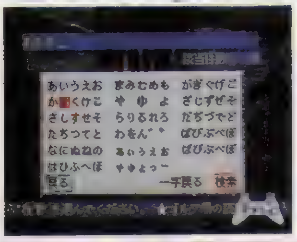


▲確かに電車に乗ってゴルフに行くという話はあまり聞かない。最寄り駅ではなく、高速道路のインターチェンジを範囲検索の基準にしたのは大正解でしょう。まずは日本地図から地域を指定して、地域画面で利用するインターチェンジを選ぶ。



▲◀インターチェンジを選んだら、次にそこから何km以内でゴルフ場を探すかを指定する。その指定も画面上に明るい円で表示されるし、さらにゴルフ場の位置は地図上に旗で示されていて、非常にわかりやすい。距離が決定すれば、円の中のゴルフ場を一覧形式で表示してくれる。あとはそれぞれ詳しいデータを確認するだけだ。

様々な条件から一発高速検索!
これは使える!!



◀範囲検索だけでなく、名称や地域、料金などの様々な条件から検索することができる。もしかすると、君と同じ名前のゴルフ場があるかもよ。

パーフェクトゴルフ ちょっといい話

ためしに利用料金を¥5,000以下に設定して検索してみたところ、なんと全国に4カ所も発見することができたのだ!!　そんな激安ゴルフ場もあるんだね。また、ゴルフ場によっては様々な割引制度も設けられているようだ。

体感　ゴルフ場データベース全国版'95

パーフェクトゴルフ

●ジャンル／SPG●メーカー／セタ
●発売日　8月予定●価格　¥7,900
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　未定

3×3 EYES

〜吸精公主〜

プレイステーション版画面
ついに公開さる!!

※画面写真はＰＳ版です。

グラフィックの美しさとアニメーションの迫力で、大いに注目されているAVG「3×3 EYES〜吸精公主〜」。今回はついに公開されたPS版の画面写真を紹介するとともに、気になる内容をつぶさに明らかにする！

3×3 EYES
〜吸精公主〜

●ジャンル　AVG●メーカー／エクシングエンタテイメント
●発売日／7月28日予定●価格／¥7,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ　不可

©高田裕三／講談社・ヤングマガジン　©日本クリエイト　©XING 1995

画面写真はWindows版

プレイステーションで『3×3EYES』が変わる!!

画面写真はPS版

より美しく、より大きく、より快適に!

現在発売中のWindows版に比べ、このPS版ではグラフィック面を中心にパワーアップ。色数は3万2千色表示となり、アニメーションもフル画面サイズの大きさで表示される。しかも映像部分は、アニメスタジオ「南町奉行所」が製作したアニメーションを、TVの画面と同じ秒間30フレームで表示、総カット数も増加しているのだ。さらに、PS版独自の機能としては、メッセージのリプレイや、メモリ上に一時保存するため待ち時間のいらないクイックセーブなどの便利な機能が用意されている。

物語は台湾と四川省で起こった2つの怪事件に八雲とパイが挑むというものでWindows版からの変更はない。林原めぐみをはじめとする声優陣がゲーム中のセリフをすべて喋っている点もWindows版そのままだ。

▲物語はここ、妖撃社から始まる!

▲ゲーム中の随所でフル画面アニメが展開するのだ

▲PS版では、メッセージはメイングラフィック上に表示される。邪魔ならメッセージを消去して、音声だけを聞くこともできる。

▲画面レイアウトや文字の大きさは調節か可能

▲ストレスのない動画再生はPSならでは。

PS版の画面が初公開に!!

前号で発表したコナミの新作サッカーゲームが正式タイトルも決定し、早速PS版の画面写真が発表になった。このゲームは、コナミ初の本格的３Dポリゴンゲームということでも注目を集めている作品だ。フルポリゴン仕様でのみ実現可能なシミュレーション性の高さとプレイの楽しさを高レベルで両立させたPSならではのサッカーゲームが期待できる。また、『Jリーグ実況ウイニングイレブン』ではタイトルの通り、登場選手がJリーグの選手たちになっているので、一層プレイに熱が入るはずだ。

Jリーグ実況ウイニングイ

今､手に汗握る名プレイの数々が生ま

ゴール！

Jリーグ 実況ウイニングイレブン

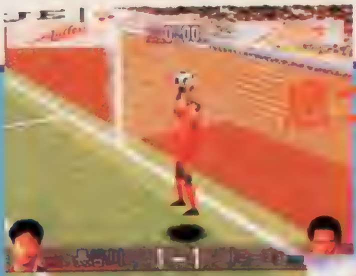
●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
●発売日／7月21日●価格 ¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

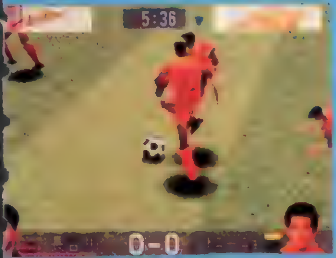
©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

激しいボールの奪い合い

このゲームの最大の特徴はなんといってもゲーム画面がフルポリゴンで作られていること。その利点は、見た目がカッコイイだけではない。ポリゴンで表示しているおかげで、選手やボールの位置関係がよりキメ細かに設定されていて、今までにない奥深いゲーム性を生み出しているのだ。それに加えて、キックやタックルなどのバリエーションも豊富だ。

これらの様々な要素がうまくマッチして、今までに体験したことのない、白熱した試合を楽しむことができるだろう。





レブン

れる…

憧れの全14クラブ勢ぞろい

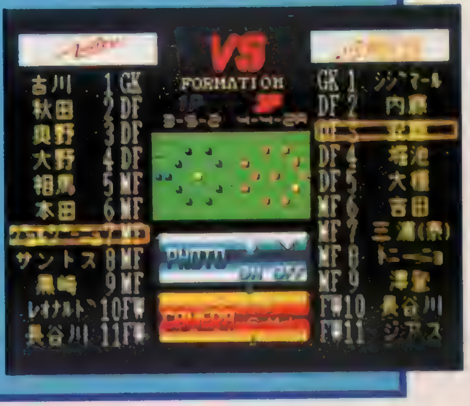
登場選手は現役Ｊリーガーたちで、選手名はもちろん、全14を数えるクラブ名も、全て実名を使用しているので、感情移入もバッチリだ。また、ゲーム中の選手の背中に背番号も入っているのを見逃さないようにね。

アングルも次々と変化

このゲームでは、ポリゴンの特性を利用して、試合の状況に応じて視点が次々と変化するぞ。そのおかげで、今までの、視点が固定のサッカーゲームにはない臨場感があって、試合展開がとてもカッコよく演出されているのだ。

フォーメーションも自由自在

サッカーゲームではプレイ自体も重要だけれども、フォーメーションなど、戦術的に設定する要素も、勝利の重要な鍵を握っている。そんな部分もしっかりサポートされていて、フォーメーションなどの各種設定も自由に選ぶことができるのだ。



アクアノートの休日

THE AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN. AN UNDERSEA EXPLORATION GAME.

『A.Ⅳ.』でPSユーザーを驚かせてくれたアートディンクが、
従来のゲームとはまったく違った発想で創られたすごいゲームを送り出してきた。
静かで神秘的な海中を自由自在に散策できるエコロジーなゲーム……
それが『アクアノートの休日』なのだ。

アクアノートの休日

●ジャンル　ETC●メーカー　アートディンク
●発売日　6月30日●価格　¥6,800
●対応周辺機器　メモリーカード●多人数プレイ　可(1~2人)

Ⓒ 1995 ARTDINK

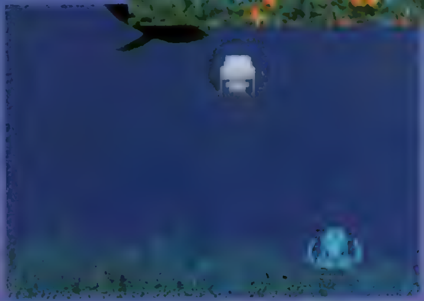
異彩を放つプレイステーションの新機軸ソフト

『アクアノートの休日』の謎に接近!!

多種多様な魚たちが泳ぎ回る海を、潜水艇で自由気ままに散策していく「アクアノートの休日」は、ゲームというよりはむしろ、環境ソフトに近い作品だ。だが、単に海に潜るだけでなく、様々な手段で魚たちとコミュニケーションを取ることのできるインタラクティブ性を持っている、新しいコンセプトの作品だ。
「アクアノート」の世界では、4種類の音声を使って魚とコミュニケーションをとったり、人工の魚の住処を設置して自分だけの海底庭園を作るといったように、自分の意志で海底の自然に関わっていくことが可能なのだ。ほかにも海底遺跡や沈没船を発見するといったイベントもある。そういう場所で「アクアノート」の世界にしか存在しない特殊な魚に会える可能性もあるのだ。

▶雄大な海の中を自由に泳ぐ魚たち。その姿は本物そのままだ。

▲多彩なイベントも「アクアノート」には用意されている。海底散策を進めて行動範囲を広げると、意外な発見があるのだ。



◀海底にブイを設置することで、マップ移動が可能になるのだ。

▲マップ移動は快適だ。

神秘の海底世界を堪能

魚の楽園を作り出せ

人工のブロックなどを、海底に沈めて作った魚の住処を"漁礁"という。『アクアノート』では、この漁礁作りが可能だ。
魚の種類に合わせた3種類のブロックが用意されているので、それを海底に設置すると魚をそこに定着させることができる。バランス良くブロックを配置すれば、それだけ多くの魚が集まってくる。そして限界まで魚を集めた時にイベントも起こるとか？

▶設置ブロックの種類や数を調整すれば、特定の魚のみ集めることもできる。

◀苦労の末に、自分だけの美しい魚の楽園が完成した時の感動はかなりのものだ。

音で魚とコミュニケーション

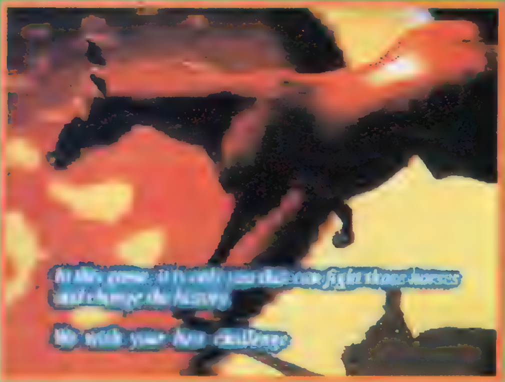
L・Rボタンを押せば海中に4つの音が流せる。様々な音の組み合わせによって、特定の魚を集めたり、意思の疎通をはかることが可能だ。

▲音の組み合わせが合えば、魚が寄ってきて耳を傾けてくれるのだ。

▶嫌いな音だと一目散に逃げてしまう。あまりイジメたりしないように。

PS だからこうなるチェック!!

一、華麗なるオープニングデモ



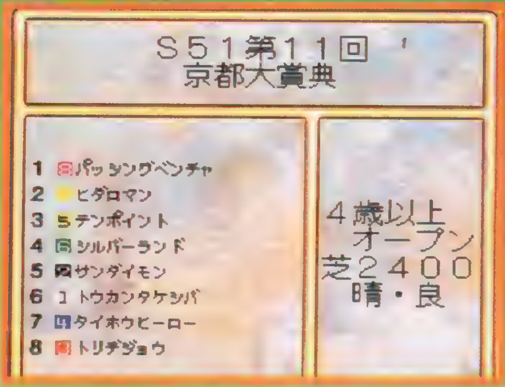
◀思わず見とれてしまう美しさ！ 筋肉の動きまでリアルに感じられる競走馬のデザインには、ただただ脱帽。速さと力強さが感じられる。

色ツヤ、躍動感がまったく違う！ PSの能力を見せつけるようなポリゴン馬を見てくれ!! ゲーム史上初のポリゴン馬の疾走は、馬ゲーファンなら涙なしには見られないぞ。オープニングからして、早くも従来の馬ゲーとの圧倒的な差を見せつけてくれるのだ。

▲シンザンやハイセイコーを始めとする中央競馬のヒーローたちが実写取り込みで登場。ダイジェストで現れては消えていく名馬たちがドラマを感じさせる。

PS だからこうなるチェック!!

二、超強力検索機能搭載



◀膨大なデータを、そのままゲーム以外のモードで活用できるのもPSならではの大きな魅力。もちろん動画や音声も収録されている。

ゲームの基礎データとして採用している中央競馬31年の歴史を、そのままデータベース化できるのもCD-ROMソフトなればこそ。もちろん知りたい情報を一発で引き出せる、超強力な検索機能も搭載されている。実際の馬券購入にも十分活用できるはずだ。

▲例えば、名前で探索する際にも、項目を3つまで選べるので、細かいことも調べやすい。項目は全部で9種類も用意されているのだ。

PS馬ゲー戦線の逃げ馬、堂々発走!!

サラブレッドブリーダーII Plus

PS初の馬ゲー登場!!

PSに待望の馬ゲー、競走馬育成SLGが登場する！ 『サラブレッドブリーダーII Plus』。SFCで人気を集めたシリーズの最新作だ。同シリーズ最大の魅力であるシステム部分の快適さはそのままに、ポリゴンの馬が駆けぬける華麗なオープニングデモから、2P対戦も可能なクイズモードまで、考えられるかぎりのありとあらゆる新機能が盛りこまれた贅沢な1本に仕上がっているぞ。状態はかなり「いい」とみたっ!! PS馬ゲー戦線の逃げ馬は、他の追撃を振り切ることができるか？

育てゲー

～競走馬育成SLG基礎講座～

「育てる」おもしろさ。競走馬育成という地味な作業が、僕たちの心をとらえて離さないのはなぜだろう？ ただの数値の変化でしかないのに。でも、その数値のわずかな変化がレースで残す結果に、僕たちは一喜一憂する。その瞬間、数値はただの数字であることを越えて、キャラクターが生きているという「証」になるのだ。

▶レース出走直前、ゲーム中最も緊張する瞬間かもしれない。万全の調教を行い、ベストの状態に仕上げたはずだ。人事を尽して天命を待つ。

◀調教メニューとしては比較的最近普及してきたプール調教。タイトルによってはその効用が違ったりもするので、注意が必要だ。

 ©HECT 1995

PS だからこうなるチェック!!

三、クイズモードも正式採用

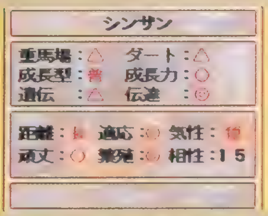
◀基礎的な問題から「こんなんわかるかぁ!」と叫びたくなるようなカルト問題まで、多彩な問題が用意されているので何度でも遊べるのだ。

SFC版では裏技として用意されていた競馬クイズも、PS版からは正式なゲームモードとして採用される。互いの育てた馬同士を競走させるバトルモードだけでなく、2P対戦クイズでも友だちと競うことができるのだ。データベースでの予習が勝負を決するぞ。

▲ルールは10秒の制限時間内に答える早押し方式。ちなみに参加料は百万円。問題に正解すれば資金を増やすことができるのだ。

サラブレッドブリーダーⅡPlusに登場する 名馬物語

▲「ナタのキレ味」と評される末足を誇ったシンザン。19戦全連対は圧巻。



▲アイドル競走馬の走りとなったハイセイコー。華のある馬だった。

「サラブレッドブリーダー」最大の特徴は、やはり中央競馬31年の歴史がそのままゲーム中に再現されていることだ。その幕開けは、驚異の五冠馬シンザンの大活躍。23年ぶりの三冠馬となった翌年には早くも五冠制覇を達成し、もはや伝説となった観さえある名馬だ。そのシンザンと、人気、実力ともに互角にはりあう名馬といえば、ハイセイコーをおいて他にはない。弥生賞出走時には16万人の観客が押しかけたという記録を持っている。そんな名馬たちの物語に、自分の育てた馬を参加させる。馬ゲーファンにとって、これ以上の幸せはないよね。

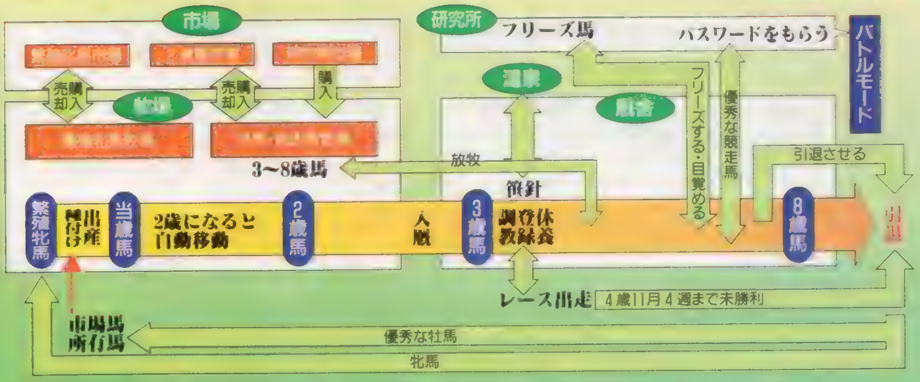
サラブレッドブリーダーⅡPlus

●ジャンル　競走馬育成SLG●メーカー　ヘクト
●発売日　6月予定●価格　¥6,200
●対応周辺機器　未定●多人数プレイ　可(クイズモード、パスワード対戦)

サラブレッドブリーダー だからこうなのだチェック!!

ゲームの流れ

競走馬育成SLGの基本を押さえたわかりやすいシステムを採用した「サラブレッドブリーダー」シリーズ。初心者でも安心してプレイできる親切さがうれしいよね。もちろんそれだけではなく、例えば各馬に設定された「遺伝力」というステータスによって仔馬への遺伝的特性の伝わり方が変わるなど、マニアも唸らせる「深い」システムも随所に織り込まれている。特にこの遺伝力は重要で、あまり活躍はできなかった良血馬でも、遺伝力さえ高ければ種牡馬としてその良血を仔馬に伝えることができるのだ。先を見越した血統設計が可能になるぞ。



調教 調教助手をうまく使うのだ

調教は、プレイヤー自身が細かくメニューを決めて行うのではない。4人の調教助手各々にメニューを設定し、どの馬を担当させるか決定するのだ。

▲レース前後の重要な場面では、プレイヤー自身が週単位で調教を行う「臨時」コマンドが用意されている。最後の仕上げは自分の手でやろう。

レース 連勝することの難しさよ!

調教の成果を発揮するレース。馬のバイオリズムや騎手、はては競馬場との相性まで考えねば、たとえ1勝はできたとしても、連勝するのは難しいぞ。

▲ライバル馬、天候などのチェック、それにともなう微調整が済んだら、あとは馬と騎手に全てを託す。緊張と興奮に包まれる瞬間だ。

休養 馬も大喜び!? 充実の休養だ

ただ単純に牧場に馬を戻すのが休養ではない。温泉や笹針などで、より積極的に治癒や回復をはからなければ、効率的なレースのスケジュールは組めないぞ。

▲温泉休養は放牧よりも早く回復させることができるが、2頭までしか送ることができない。レースのスケジュールにあわせて調教しよう。

眠れぬ夜にピリオドを打つ。
電撃攻略王
A5判 384ページ
（オールカラー）
定価1,500円
電撃スーパーファミコン
ウラワザ班特別編集
どこにも負けない
1,878タイトル
のウラワザを収録
[鉄拳]
[闘神伝]
[リッジレーサー]
[極上パロディウスだ！]
など最新ソフトのウラワザも載ってるゾ！
電撃 '95-'96年完全版
ウラワザ王
6月1日発売!!
あのウラワザ王の最新版がついに登場。主要9機種を完全網羅し、なんと1,878タイトルものウラワザをド〜ンと掲載。もちろん[プレイステーション][セガサターン]といった次世代機にもしっかり対応。まさにすべてのゲームファン必携の究極のウラワザ本だ!
電撃攻略王
第4次スーパーロボット大戦
完全攻略ガイド
定価890円 B6判 120ページ
絶賛発売中
※価格は税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03-3294-1130(主婦の友社営業部)

1995
JUNE
PART1
電撃Soft Station
ソフトステーション
『鉄拳』+『Jumping Flash!』+『メタルジャケット』+
『ガンナーズヘヴン』+『ナイトストライカー』
攻略だったらまかせとけ! 読者様のお望み通りに……
Q
J
J
9
鉄拳
Jumping Flash!
メタルジャケット
ガンナーズヘヴン
ナイトストライカー
1995 NAMCO LIMITED
NAMCO LIMITED

鉄拳

●ジャンル　対戦ACT●メーカー　ナムコ
●発売日　発売中●価格　¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード、ネジコン使用可●多人数プレイ／可(2人)

ココが違う PS POWERチェック!

今号はタイムアタックネタを中心にお届けしよう。どのキャラも「初～中級者が実践できるレベル」を想定しているので、上級者は物足りなく感じるかも……。そういう人はぜひ、自分なりの攻略パターンを作り上げてほしい(それとは別に、ヘンなコンビネーション技を考え出すのも楽しいのだ)。なお、文中では右パンチ&右キック投げのことを「R投げ」、左パンチ&左キック投げのことを「L投げ」と表記しているぞ。　(ウォルフ中村)

ラスボスの平八と隠れキャラのデビルカズヤ

三島平八

世界の軍事産業を一手に担っている三島財閥の当主にして、「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント」の主催者。最強の兵士を集めるため、大会を開催した。

●平八を使うには?

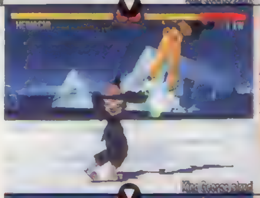
アーケードモードをノーコンティニュークリアすればOKだ(難易度やファイトカウントは問わない)。負けそうになったらわざと乱入させ、対戦プレイにしよう。すると対戦で勝った側のキャラが、もう1度同じCOMから戦えるぞ。

平八はこんな技を持っているぞ!

ベースとなっているのは一八。だが、一八にない技も多数持っている。ポールの技でもある崩拳、瓦割り、瓦割り崩拳。3発まで連発でき、そこからさらに踵切りという技につなげることもできる奈落払い。コマンドが簡単なのに性能がとてもいい鬼神拳。このほかにも激斬脚、地斬脚、裏旋空刃脚といったオリジナルの攻撃を持っているのだ。威力が大きい技も多いため、どれを使っていいか悩んでしまうほど!? 一風変わっているのが影足。これは画面奥の方に横移動することで相手の攻撃をかわしたりする、攻撃力を持たない技なのだ。

▶[illegible]ここまで浮かせられる

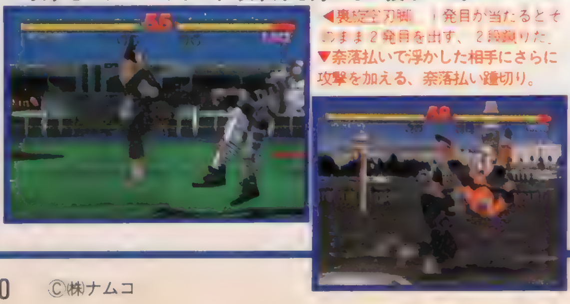
◀落ちて来た際にダブルアッパーの1発目を当てる。



◀さらに2発目を当て、もう1度浮かせよう。

◀とどめは崩拳! 相手の体力をほとんど奪うぞ。

◀裏旋空刃脚。1発目が当たるとそのまま2発目を出す、2段蹴りだ。



▼奈落払いで浮かした相手にさらに攻撃を加える、奈落払い踵切り。

10連コンボはコレだ!

Ⓒ㈱ナムコ

知ってトクする ミニ情報

その1 アーケードモードの簡易キャラセレクト

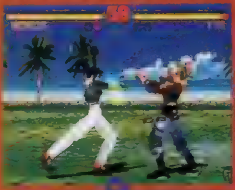
▼これがその画面。[illegible]

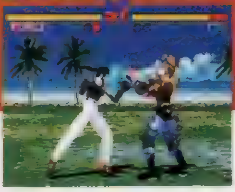
L1とR1を押したままアーケードモードをスタートすると、写真のような画面になる。キャラの顔グラフィックを選びに行かなくなるので、ほんの少しだけ速くプレイし始めることができるぞ。アーケードモードをプレイしている最中に乱入する時にも、このコマンドは役立つ。L1とR1を押したままスタートボタンを押して乱入するようにしよう。デビルカズヤを使う時は、カーソルを一八に合わせてスタートボタンで決定すればOK

その2 ジョイスティックの連射機能を使って、楽に10連コンボを出す方法

前号でも少し紹介した、簡単に10連コンボを出す方法を紹介しよう。連射機能がついているジョイスティックなどが必要だぞ！ ボタンコンフィグで右パンチ＋左パンチボタン（フリーセッティングのデフォルトならR1）と右キック＋左キックボタン（同じくL2）を用意し、それぞれ連射スイッチを入れれば準備は完了。方向キーのコマンド操作が必要ないキャラならば、そのままR1、L1と押せばOK（R1は押し続けること）。コマンド操作が必要なキャラは、最初にそのコマンドを入れてからR1、L1と押そう。ミシェールとワンはR1を押す直前に右パンチボタンを、ジャックとP.ジャックと熊はR1を押す直前に方向キーを下に入れると同時に右パンチボタンを、それぞれ押せば出るぞ！

▼[illegible]

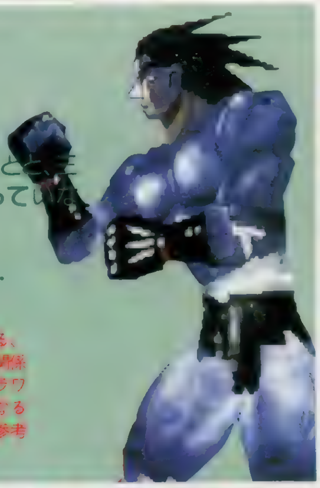




をマイキャラとして使っちゃおう!!

デビルカズヤ

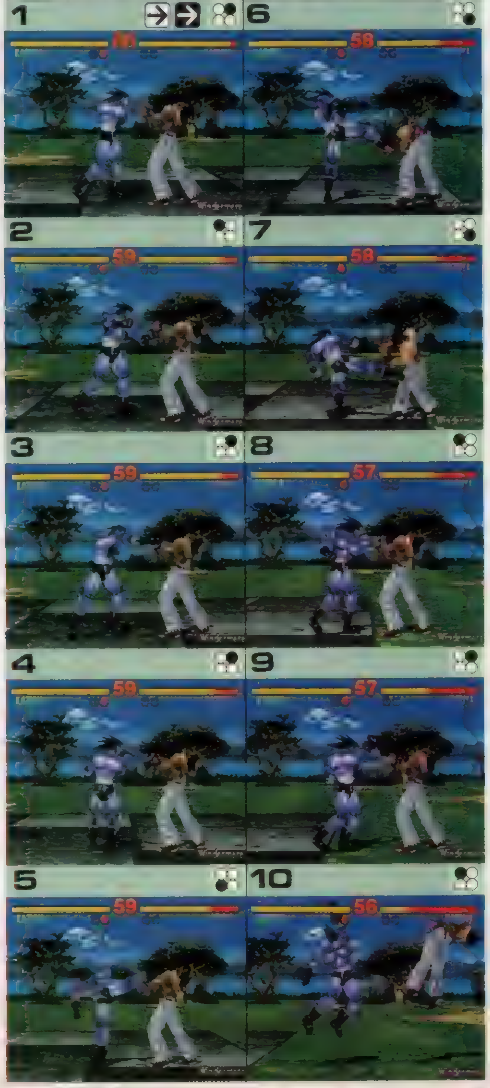
平八のアーケードモードのラスボスとして登場すること、三島一八がベースとなっていることくらいしかわかっていない。謎に包まれたキャラクターなのだ。



●デビルカズヤを使うには?

おまけゲームの「ギャラガ」をコンティニュー1回以内でクリアする、というのがその条件。1ステージ目だけは何度コンティニューしても関係ないようなので、ここでデュアルファイターにしておこう（ただしウラワザページで紹介しているデュアルファイターコマンドを使うと無効になるので注意すること）。かなり難しい条件だけど、58ページからの攻略を参考にしてがんばってほしい！

10連コンボはコレだ!



デビルカズヤが持っている技は…

最初に彼を選ぶ方法を紹介しておこう。アーケードモードをスタートさせたらカーソルを一八に合わせ、スタートボタンを押す。すると顔グラフィックこそ変わらないものの、デビルカズヤが使えるようになるのだ。彼はアーケードモード専用キャラなので、2Pモードで選ぶことはできない。ただし、アーケードモードで乱入することで対戦でも使うことができるようになるぞ。なお、デビルカズヤは1体分しか存在しないキャラなので、同キャラ対戦は不可能だ。デビルカズヤが持っている技だが、実はベースとなった一八とほぼ同じ。つまり見た目が異なっているだけで、能力は一八より少しリーチが長いだけだぞ。同じというわけ。

◀[illegible] これは方向

◀3発で1セットの閃光 [illegible]

◀3発目[illegible]

▲投げ技の[illegible]も、もちろん[illegible]ている。ポーズも一八とそっくりなのだ

▶こちらは雷神拳。ところで、キャラ名が[illegible]色になっているのがわかる？

全17キャラでタイムアタックに挑戦!!

◀▼1ラウンドの最速タイムは、このあたりが限界?でも確実性に欠けるパターンが多いので、タイムアタックには不向きかも……。

タイムアタックでは、いかに連続攻撃パターンに持っていくかが重要になる。多くのキャラの場合、投げ技でCOMをダウンさせ、そこからダウン攻撃などで追い打ちをかけるのが基本だ。COMは起き上がるタイミングが決まっているため、起き上がるところに威力の大きい技を重ねるのもかなり有効だぞ。

60ページからの技リストには通常技の威力も載せておいたので、みんなもオリジナルの連続攻撃パターンを作ってみよう。最終的に125ダメージ以上になるよう、足し算していくのだ！

▼各種設定は本誌で行っているタイムアタックと同じにしている。イージー、2ラウンド。タイムは無限じゃないけどね。

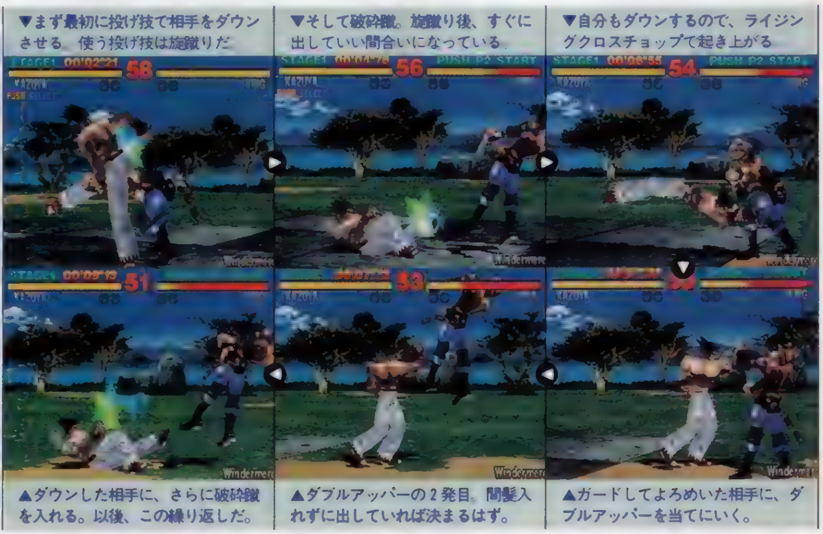
三島一八(みしまかずや)

確実性を高めるため風神拳はあえて封印

対戦、対COM戦を問わず役立つ風神拳だが、これを組み込むのは意外と難しい。確実性にやや欠けるためだ。そこで、ここでは投げからの追い打ちを組み合わせてパターンを作ってみた。攻撃を続けるためにクロスチョップを使っているが、別の起き上がりをして、再び投げから始めてもいいだろう。

相手を投げ技などでダウンさせたら、しゃがみ左キック→空斬脚→しゃがみ左キック→空斬脚というパターンを繰り返しても、それなりのタイムは出るぞ。

▲確実に風神拳を当てる方法があれば、さらにタイムを縮めることも可能だ。



▼まず最初に投げ技で相手をダウンさせる。使う投げ技は旋蹴りだ。

▼そして破砕蹴。旋蹴り後、すぐに出していい間合いになっている。

▼自分もダウンするので、ライジングクロスチョップで起き上がる。

▲ダウンした相手に、さらに破砕蹴を入れる。以後、この繰り返しだ。

▲ダブルアッパーの2発目。間髪入れずに出していれば決まるはず。

▲ガードしてよろめいた相手に、ダブルアッパーを当てにいく。

ポール・フェニックス

起き上がりに崩拳を重ねよう

ポールは崩拳という高性能の技を持っているだけに、これを組み込んでいきたい。基本となるのは「ダウンさせ、追い打ちをかけ、走って崩拳を決める」というパターン。投げ、三宝龍、落葉など、ダウンさせる方法はいろいろとあるので、自分に合ったものを見つけよう。

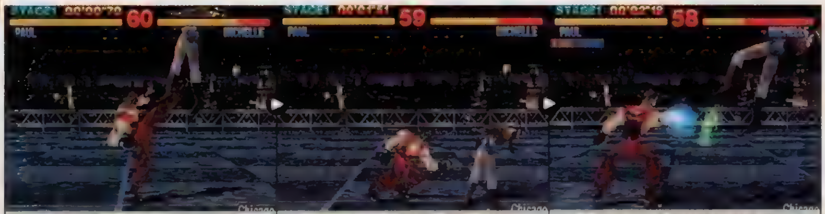
一応、双飛天脚→走ってしゃがみ左キック→走って崩拳という連続技がすべて決まると、3秒台前半でKOすることも可能だ。ただしバクチの要素が大きいため、狙わない方が無難かも。

▲COMは落葉をくらってくれることが多い。これでダウンさせてもいい。

▲まずは投げ技でダウンさせる。ポールの場合、一本背負いがベストだ。

▲しゃがみ左キックで追い打ちをかける。あわてなくていいぞ。

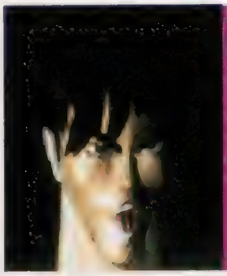
▲そして起き上がりに崩拳。相手がダウンしたら、すぐに追い打ちを！



▲前号でも紹介した連続技、三宝龍を2発だけ当て、相手を浮かせる。

▲瓦割り崩拳。実はこの瓦割りは、空振りした方がタイムがよくなる。

▲この崩拳は瓦割り崩拳のもの。この後、起き上がりに崩拳を重ねる。



マーシャル・ロウ

▲ドラゴンニーで相手をダウンさせる。コマンド操作は確実に！

▲ドラゴンファングを起き上がりに重ねる。コマンドはすぐ入れてOK

▲追い打ちのしゃがみ左キック。ボタンを押すのが早いと失敗するぞ。

▲フッ飛んだ相手が起き上がるところにドラゴンスラッシュを重ねろ！

起き上がりにドラゴンファングを決めろ!

投げ技の中で、もっとも威力が低いドラゴンニー。だが、この技は短時間で相手をダウンさせることができるため、タイムアタックではとても役に立つのだ。コマンドがやや複雑だけど、ぜひ使いこなせるようになっておこう。ドラゴンニーを確実に決める自信がない人は、多少のタイムロスは覚悟して折檻パンチ（R投げ）で代用するといい。ドラゴンダイブ（L投げ）は威力こそあるものの、追い打ちがしにくいため使わなくていい。

▲折檻パンチ　コマンドがドラゴンニーよりも簡単なのがうれしい。

▲すぐにドラゴンファングを入れ、相手の起き上がりに重ねよう。

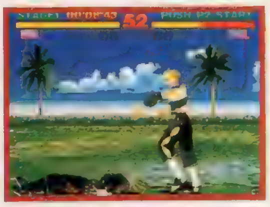
▲しゃがみ左キックで追い打ちし、すぐに走ってドラゴンスラッシュだ。

ニーナ・ウイリアムズ

ハンティングスワンで相手を瞬殺するのだ!

「相手をダウンさせる→2歩下がってハンティングスワン→しゃがみ左キック」が基本パターン。3人目までは起き上がるのが遅いので、下がらずにハンティングスワンを出しても構わない。うまくいけばカウンターで入りKOできるぞ！ KOできない場合は相手をフッ飛ばしてしまうので、すかさずニールキックで追い打ちをかけよう。

登り蹴り※1（前大ジャンプ右キック）からのハンティングスワンが決まれば、1ラウンド2.56秒を出すことも可能だ。

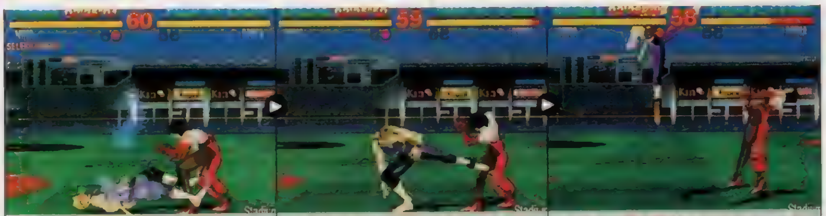


▲数歩下がって、相手の起き上がり攻撃を空振りさせるのがポイントだ。

▲まずはダッシュで近づき、四方投げで相手をダウンさせる。

▲少し下がってからハンティングスワン。相手はその場に崩れ落ちる。

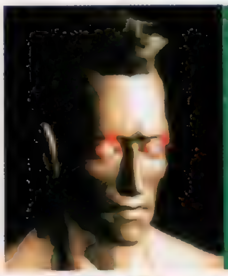
▲あとは、すぐにしゃがみ左キックを入れるだけ。とても簡単でしょ？



▲こちらは中ボス以降のパターン。まずはニールキックをガードさせる。

▲起き上がる時に方向キーを下に入れ、左キックボタンを連打！

▲すぐに登り蹴りへとつなぐ。この後はしゃがみキックからの繰り返し。



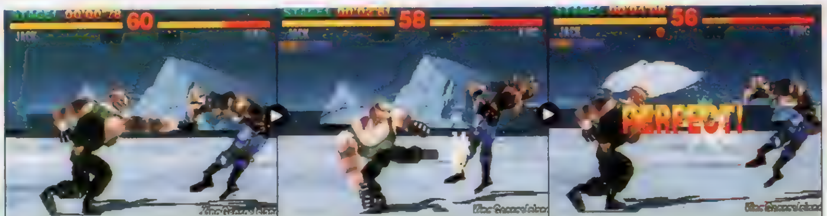
ジャック

メガトンパンチでガンガン押して行こう

投げ技で相手を確実にダウンさせるのがセオリーだが、ジャックの場合はより速く、高確率でダウンさせられる技がある。その技はメガトンパンチ。この技は『鉄拳』全体でもトップクラスに位置する威力を持っているため、積極的に狙っていこう。

最初の狙い目はスタート直後。いきなり出すと、くらってくれる相手が多いのだ。もしガードされたら、すぐにもう1回出そう。あとはダウン攻撃（ヒッププレスなど）をはさんで、もう1回当てればKOできるぞ！

▲威力は劣るが、メガトンパンチの代わりにパワーシザースを使ってもいい。



▲スタート直後にメガトンパンチ。間髪入れずに出せるようになろう。

▲走って相手の近くまで行き、しゃがみ左キックで追い打ちをかける。

▲さらに走り、起き上がりにメガトンパンチ。カウンターで決めたい。

▲こちらはより確実なパターン。まずはスタート直後にメガトンパンチ。

▲数歩進んだところでヒッププレス。早めに出して下半身に当てること。

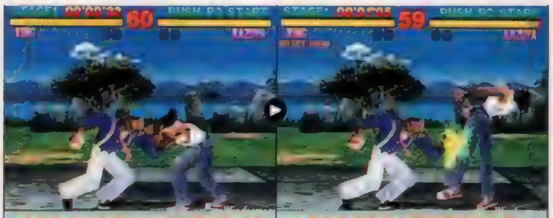
▲走って起き上がりにメガトンパンチ。カウンターでなくてもKO可能。

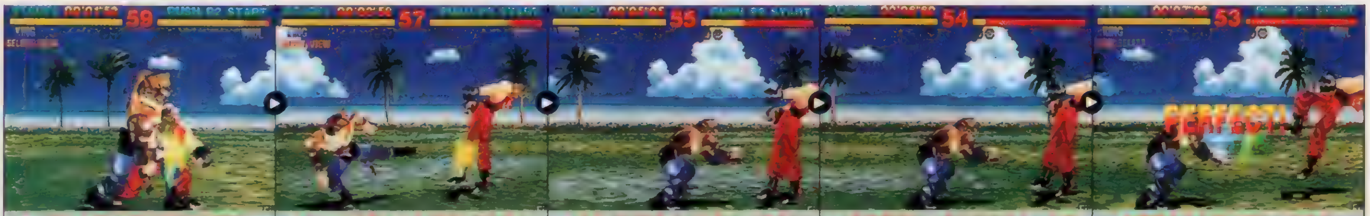
※1：ジャンプハイキックのこと。

キング

ナックルボムを連発せよ!

投げ技が豊富なキングだが、時間のかかる技がほとんどなのでタイムアタックでは狙わない。その代わりに狙うのがナックルボム。ダウンした相手が後転して起き上がろうとしたところにタイミングよく重ねていくのだ。タイミングが速すぎたり、間合い調整を失敗すると当たらないが、ちょっと練習するだけでコツを覚えられるはずだぞ。起き上がりにナックルボム……これがキングの黄金パターンなのだ!





吉光（よしみつ）

ステップインアッパーでお手玉しよう!

ステップインアッパー（↘右パンチ）によるお手玉攻撃を使っていこう。相手が起き上がるところにアッパーを重ねるタイミングがやや難しい。出すのが遅いとタックルになってしまうからだ。最初はわざとタックルして間合いをつかみ、慣れてきたらその直前でアッパーを出すようにするといいだろう。

ただしラスボスの平八だけにはこのパターンが通用しない。だから平八戦だけはアッパーを3発にして斬哭剣を入れ、もう1度アッパーを当てに行こう。

▲絶鳴剣を当てられればタイムは大幅に短縮できるのだが、難しい。

▼まずは雫（R投げ）を使って相手をダウンさせるところからスタート

▼すかさず斬哭剣で追い打ちをかける　すると相手はフッ飛ぶので……

▼すぐに追いかけていき、起き上がりにステップインアッパーを決める。

▲最後に少したけダッシュしてからの忍法卍車でとどめを刺すのだ。

▲さらに左キック　1発目のアッパーを食い込ませないと当たらないぞ。

▲もう1度ステップインアッパーを出し、相手をお手玉しよう。

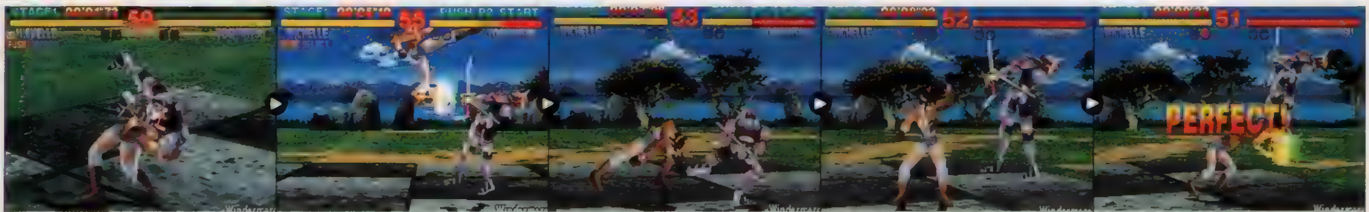
ミシェール・チャン

絶招通天砲の組み込み方が思案のしどころ

効率よく相手にダメージを与えるには絶招通天砲を組み込むのが一番。だがこの技は、もっともパターンに組み込みにくい技でもある。出るまでにやや時間がかかることと、コマンドが特殊（方向キーを←←↙と入れる）なために、相手を長時間ダウンさせる必要があるからだ。絶招通天砲を無理に狙わず、前掃腿や後掃腿からの連続技を狙ったり、相手の起き上がりに斬捶通天砲を重ねたりする方が好タイムが出ることも多い。

▲ボス戦で特に役立つ戦法　まずフィッシャーマン（R投げ）で投げる。

▲あとは起き上がりに突双掌を重ねればOKだ。もう1回繰り返そう。



▲最初にフィッシャーマンズスープレックスて投げる。これが基本だ。

▲相手に密着して待ち、起き上がる素振りと同時に登り蹴り。

▲着地と同時に絶招通天砲のコマンドを入力する。あせらずに入れよう。

▲すぐに出せれば、起き上がりに絶招通天砲がクリーンヒットするはず。

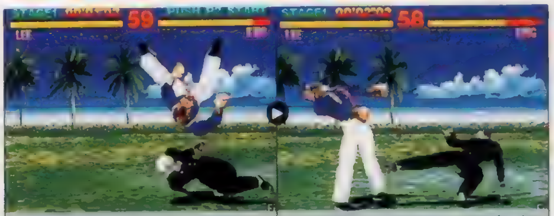
▲すぐに突双掌を出してKO 空中でつながる、華麗な連続攻撃だ。

※2:ライジングトーキックのこと。

李超龍（リー・チャオラン）

上手にリースライディングを使おう

基本的にはベースとなったロウと同じ戦法でいい。ただ、彼にはドラゴンスラッシュに相当する技がないため、代わりにリースライディングを使うようにしよう。コマンドリストを見てもらえばわかるように、リースライディングは方向キーを→→とした後に1度ニュートラルに戻す必要がある。あわてずに、しっかりと操作すること。ボタンを押すのが早いと別の技（ニードライブの空振りなど）が出てしまうぞ。



▲相手の起き上がりにリースライディングを重ねると決まることが多い。

▲すぐにしゃがみ左キックで追い打ち。これを繰り返すだけでも勝てる。

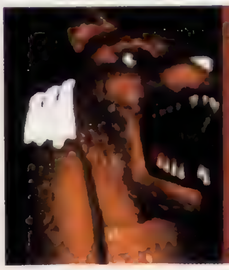
▲最初にニードライブで相手をダウンさせる。コマンドは正確に！

▲ダウンさせたらすぐシルバーファング。起き上がりに重ねるのだ。

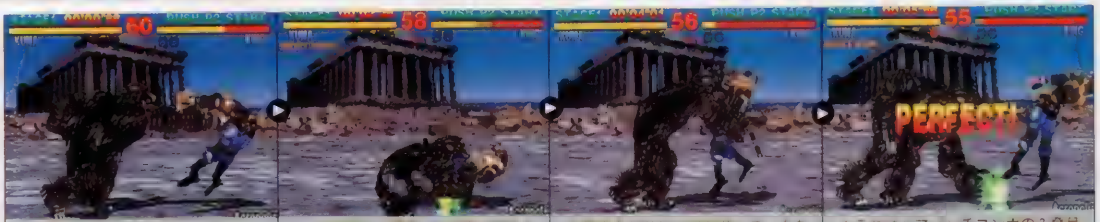
▲シルバーファングをくらった相手はその場に崩れ落ちる。

▲しゃがみ左キックで追い打ちをかける。1歩進んでから出すと確実だ。

▲すると相手がフッ飛ぶので、リースライディングで追いかける。



熊（クマ）



▲熊版メガトンパンチのメガトンクローをスタート直後に決めよう。

▲すぐにヒップフレスで追い打ちをかける。間合い調節に気をつけよう。

▲起き上がりにヘアシザース。もちろんメガトンクローでもかまわない。

▲これはヘアパンチコンボの3発目。熊に限り、ダウン攻撃にもなるのだ。

息もつかせぬ連続攻撃で相手を沈めよう

ベースとなっているジャックと同じ戦法が使える。メガトンクローやベアシザースを積極的に狙っていこう。

3種類ある投げ技は、どれも使い勝手が悪い（威力は大きくてもタイムロスが大きい）ので狙わない方が無難だろう。熊は腕のリーチが長いため、中間距離から適当にパンチを出しているだけでも意外と効果がある。ベアラッシュなどを無造作に出しているだけで、10秒とかからず勝てることもあるほどだ。

▲ベアラッシュを開始直後から出すパターン。1発目が入れば……。

▲2発目以降も入って、大ダメージを与えることができる。

▲全部入れは相手の体力を半分近く奪うことができる。これはおいしい。

王椋雷（ワン・ジンレイ）

残月は、とても使える技だった！

相手をフッ飛ばしてしまうために使えないと思われていたR投げの残月。だが、投げられた方がいくらボタンを連打しても、ワンは大ジャンプ1回でその背後を無防備状態のまま取ることができたのだ！　これはCOM戦でも有効なので、どんどん狙っていこう。

背後からの攻撃はほとんどが無条件で決まるが、ごくたまに背中向きのままガードされることがある（10連コンボの最後の部分など）。この場合、運がなかったと思ってあきらめよう。

▲COMは必死に起き上がろうとしているが、絶対に間に合わないのだ。

▼まずは残月。スタート直後にダッシュして、相手を投げてしまおう。

▼すぐに相手に向かって大ジャンプ。レバーは入れっぱなしで構わない。

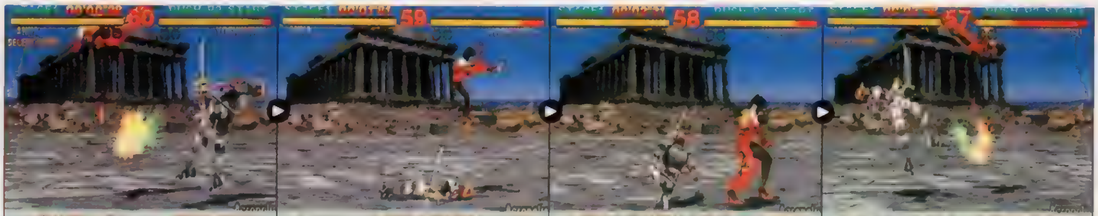
▼着地したら一瞬だけしゃがみ、立ち上がりつつ右パンチ。斬捶た

▲そのまま左パンチボタンを連打して、斬捶通天砲へとつなげる。

▲これで斬捶通天砲がすべて入った。すぐに相手に向かって走り出そう。

▲とどめとして、起き上がるところに崩拳を重ねる。約6秒で終わるぞ。

アンナ



▲登り蹴りパターン。最初に投げて相手をダウンさせておいてもいい。

▲ダウンした相手を飛び越しつつ出す。もちろん、攻撃は空振りする。

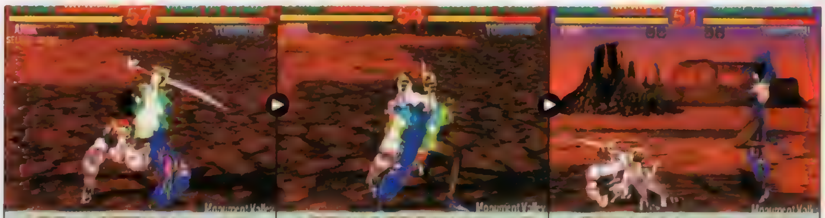
▲続けて登り蹴りを出す（この直後、当たる）。振り向く必要はないぞ。

▲タイミングによっては連発で当たることもある。あとは繰り返すだけ。

ハンティングスワンとジャンプハイキックだ!

ニーナと同じパターンでOK。スタートしたらダッシュして四方投げを決めたら、すぐに2歩ほど下がってハンティングスワン、さらにしゃがみ左キックとつなげよう。

ボスキャラも含め、登り蹴り[※1]だけで倒すこともできる。少し前進したら方向キーを↗に入れて右キックを出す。後は相手方向への登り蹴りを出し続ければいい。登り蹴りがガードされても、相手がダウンしていても無視して出し続けよう。

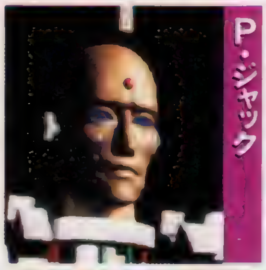


▲序盤から[illegible]もいい。ただ、どうしても時間がかかってしまう。

▲[illegible]は2段目で止めず、3段階目までキッチリと決めよう。

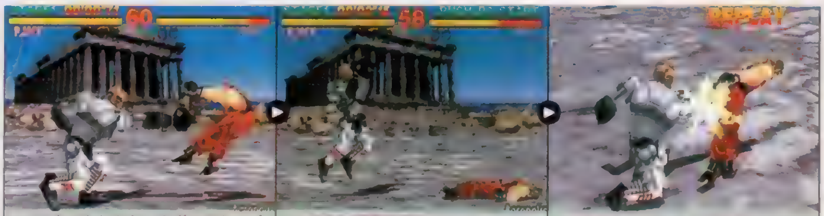
▲最後はもちろんハンティングスワン。1歩進んでから出してみよう。

P.ジャック



メガトンパンチで相手をフッ飛ばそう!

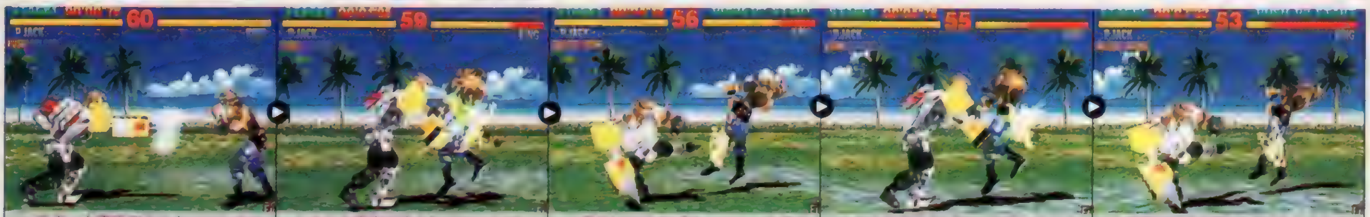
基本パターンはジャックと同じ。メガトンパンチでどんどん押していこう。P．ジャック専用のエクスプローダーは威力こそ大きいものの、出すまでのスキが大きい。狙う必要はないぞ。



▲スタートしたら、まずメガトンパンチ。これはもうお約束だね

▲すぐに相手を追いかけてヒッププレス。このあたりから飛ばそう。

▲起き上がりにもう1回メガトンパンチを決めれば、もうKOだ！



▲スタート直後のメガトンパンチは、運が悪いと相手にガードされる。

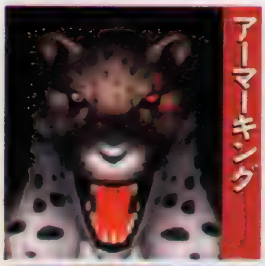
▲そんな場合はすぐにパワーシザースなどを出してフォローしよう。

▲後はいつものパターンへ。まずはしゃがみ左キックで相手を飛ばす。

▲そして走ってパワーシザース。もちろんメガトンパンチでもいい。

▲相手の体力が残っていたらこれを繰り返す。これでも十分なタイムだ。

アーマーキング



キングと同じく、ナックルボムを叩き込もう

キングにはなかった技（ブラックスマッシュなど）はあるものの、タイムアタックではほとんど役に立たない。キングと同じようにナックルボムを連発して倒すようにしよう。

▼まずはココナッツクラッシュ。投げ技で確実に相手をダウンさせる。

▼しゃがみ左キックで追い打ちをかける。1歩近づくと確実だ。

▼ここからナックルボム連発。1発目はその場からすぐに出していい。

▲そしてKO。7秒台と、ますますのタイムが出ているぞ。

▲また少し進んだら、3発目のナックルボム。COMは無防備状態だ

▲後転起き上がりをしたCOMに、2発目のボムがクリーンヒット！

▲すぐに相手方向に向かってダッシュし、2発目のナックルボムを出す。

▲1発目が当たったところ。1発だけでも、威力はバカにならないのだ。

※1：ジャンプハイキックのこと。

巌竜（がんりゅう）

四股クエイクで相手を踏みつぶそう!

基本的にはジャックたちと同じ。ただ、メガトン突張りのリーチが短いので、当てるのがやや難しくなっている。四股クエイクを組み込んだ下のパターンの方が、より確実だろう。

▲スタートと同時にメガトン突張り。リーチの短さが不安材料だけどね。

▲当たったらヒップブレス。相手の下半身に当てるようにしよう。

▲もう1度、起き上がりにメガトン突張りを決めればKOだ。

▲サバ折シザースを決めると、相手はフッ飛ばずにその場に崩れ落ちる。

▲すかさず四股クエイクを出そう。コマンドは簡単なので、あわてずに。

▲四股クエイクが決まったところ。投げ技以上の威力があるのだ。

▲再びサバ折シザースを決める。相手の体力はわずかしか残っていない。

▲とどめの四股クエイク。しゃがみ左キックは空振りする可能性がある。

州光（くにみつ）

刀を持ってないと、なにかとつらいのだ

州光は吉光のように刀を持っていないため、斬哭剣での追い打ちが不可能。そこで、右のような戦法を取ることにしよう。

ポイントとなるのは、ステップインアッパーを起き上がりに重ねるところ。難しいので、うまくできないという人は、再び雫からの稲妻を狙うといいだろう。これでもKOできるからだ。

雫で投げた後に1歩下がり、相手の起き上がり攻撃を空振りさせてアッパー、アッパー、アッパー、左キック、忍法卍車と決めることも可能だぞ。

⬆双破で投げた直後に左キックを出すと当たることが多い。こちらでもいい。

▼スタートしたらダッシュした後に投げ（雫）で相手をダウンさせる

▼投げた直後に稲妻を出す。最初の左キックは空振りしてしまうが……

▼2発目の右キックが、左キックに反応した相手に当たるのだ!

▲とどめは左キック　吉光よりも間合いが広いため、楽に決まるぞ。

▲続けて2発目のステップインアッパーを出す。お手玉するのだ。

▲フッ飛んだ相手を追いかけ、起き上がりにステップインアッパー。

三島平八

▲[illegible]金剛落としを決める。あわてず、相手の動きをよく見て出そう。

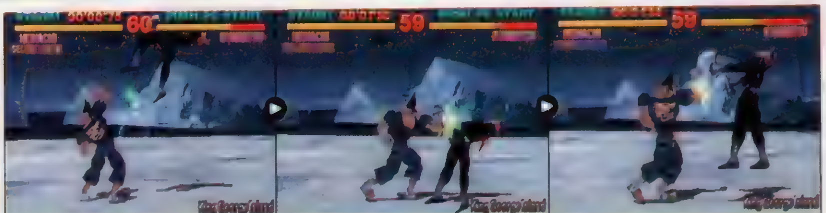
▲投げ終わったらすぐにしゃがみ左キックで追い打ちをかける。

▲すぐに追いかけ、起き上がりに崩拳を重ねる。まずカウンターになる。

▲最後にもう1度追い打ち。スライディングを使うことが多いだろう。

起き上がりに崩拳を重ねていこう

中ボス+デビルカズヤという強敵揃いなだけに、かなり苦戦するハメになるだろう。鬼神拳からの連続技を決めたいところだが、鬼神拳を確実に決める方法が見つかっていない。そこで、投げ技と崩拳を軸に構成したのが右のパターンだ。このほかにも金剛落とし（R投げ）で投げた後にダウン攻撃（垂直大ジャンプ）を入れ、起き上がりに鬼神拳などを重ねることも可能。だがタイミングが非常に難しいので、腕に自信のある人向きだ。



▲うまく鬼神拳が当たってくれれば、短時間でのKOも夢ではない。

▲鬼神拳で浮かせた相手に追い打ちする。ここではダブルアッパーだ。

▲ダブルアッパーの2発目。これだけで相手の体力を半分も減らせる。

ギャラガ

～チャレンジングステージ～

●ジャンル／STG●メーカー／ナムコ●『鉄拳』の中
●コンティニュー／セレクトボタン
●ギブアップ／スタートボタン

ココを見ろ！ 鉄拳 OMAKEチェック！

全国の往年のシューティングファンのみな様お待たせしました！ かつてゲーセンで大ブームを巻き起こした、あの名作 ギャラガ がついにPSに移植されたぞ。ナムコのゲームなので、ただの移植に終わる訳がないと思った人は、スルドイ なんと今回は格闘アクションのオマケゲームまで遊べてしまうのだ オマケゲームは本編ゲーム中に、スタートボタンで始まってしまうので、注意しようね～と。ん？？？　(JOH)

敵の動きを覚えて ノーコンティニュークリア を目指せ！

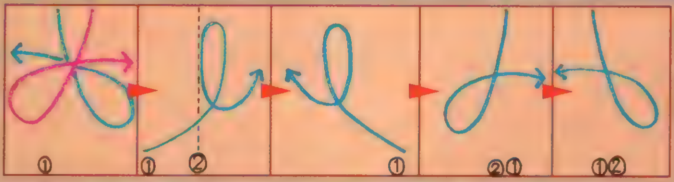
『ギャラガ』は名作とはいえ、さすがに古いゲームなので戸惑う人も多いかもしれない。自機の移動は横方向だけだし、自分の弾はスピードも遅いうえに同一画面内には２発しか発射できない。そこで、このゲームでは無駄撃ちをしないことが攻略の第一歩になる。そして、一般に敵が横方向に動いている時には弾を当てにくいので、縦方向（下向きがベスト）に動いている時を狙う方が利口だ。また、敵が自機に近い、つまり下の方に位置している時の方がより攻撃しやすい。これらを頭に入れつつ以下の攻略を熟読して、キミもノーコンティニュークリアを目指そう。

イラストの見方

PS版「ギャラガ」では、１ステージごとに、５編隊（１編隊はザコ８匹）が登場する。以下の図では、５編隊それぞれの出現順路を解説しているので、参考にして欲しい。また、図の中で①などの番号をふっているものは、この編隊の出現前に①の位置で待機して、その後②→③と動いて攻略すると楽であることを意味している。また、編隊の移動には全ステージ共通の法則があって、１編隊目→上から、２・３編隊目→→左右（どちらか片方の時もある）から、４・５編隊目→上から……と出現位置がおよそ決まっている。また、第２編隊の時には、必ず左側から耐久力２のザコが４匹出現するようになっている。チェックしておこう。

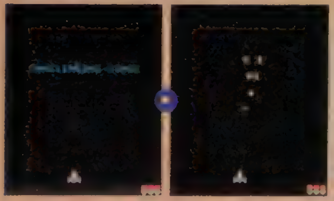
STAGE 1

このステージでデュアルファイターになれるかどうかが、ノーコンティニュークリアへの大きな分かれ道となる。デュアルファイターになるには、このステージを18.5秒以内でクリアする方法と無駄撃ち５発以内でクリアする方法がある。ここでは、より簡単と思われる前者を目標に攻略を組立ててあるので、これを参考に、デュアルファイターを君のものにしてみよう。



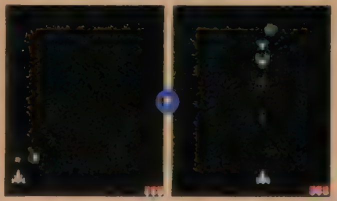
第１編隊

まず、敵が出現する前から画面の"CHALLENGING"の右から５つ目の"N"と４つ目の"G"の間をショットが通るくらいの位置（写真左のを参照）に、自機を合わせて連射していよう。これで最初の編隊は速攻で倒せる。失敗した場合は再トライ！



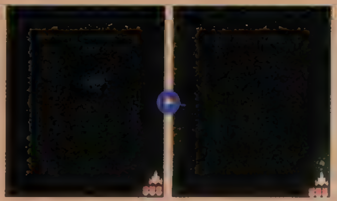
第２編隊

最初は左端で待機。敵出現と同時に連射を開始しよう。その直後に右に移動を開始して、写真右の場所で狙い撃ちをするように。この位置にはピタッと止まる必要があるので、TVにセロハンテープを貼るなどして、自分なりの目印を作っておこう



第３編隊

最初は右端で待機。第２編隊が倒された後の"1000"の青い表示が消えた瞬間くらいから連射を開始すると一気に倒せる。この編隊は、画面真ん中付近で倒す方が確実だけれども、１面クリア18.5秒を狙う場合は危険でも速攻で倒すのを狙った方がいい。



第４・５編隊

最初の３つの編隊と比較すれば、この第４・５編隊はあまり問題にならないけれど、油断せずにかかろう。出現位置付近で連射しておいて、編隊出現と同時にチョンチョンと中央に寄っていくのが基本だ。できるだけ上の方で倒すようにした方がいいぞ。

これからは、より激しい２面以降が待っているので、心してかかろう！

STAGE 2

一番の課題は第２編隊を逃さないことだろう。第２編隊出現前は左端で待機して、耐久力２のザコを一気に叩いてしまえば、その後が非常に楽になる。第１・４・５編隊は動かずに定位置で連射して始末するのが基本。これらの編隊はあまり怖い敵ではないけれども、待ち伏せのタイミングを間違えると取り逃がしてしまうぞ。油断は禁物だ！

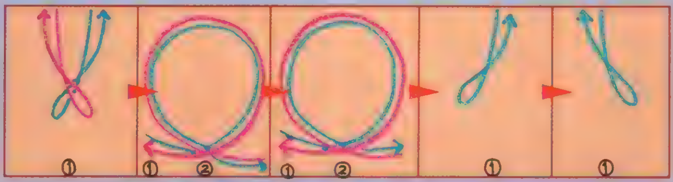
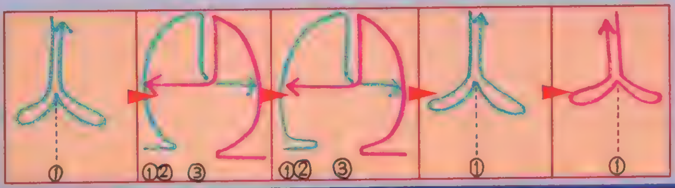


イラスト:あいざわひろし

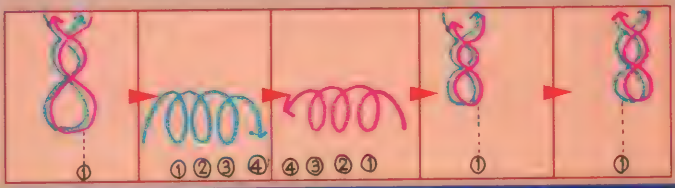
STAGE 3

第1編隊は中央で連射していればOK。第2編隊はステージ2と同じ要領で、左から出現する耐久力2のザコを優先して叩いてしまうのがコツ。この編隊は大きい円を描くので1度撃ち逃がしても、倒すチャンスは十分にあるので落ち着いて対処しよう。第4・5編隊は、どちらも第1編隊の左右片方ずつと同レベルにすぎないので、特に問題なく始末できるハズだ。



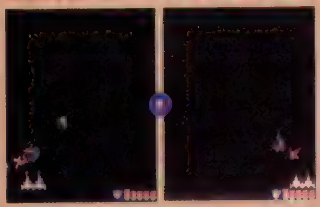
STAGE 4

“8の字”のような動きがけっこう厄介かも知れない。左ページで触れたように、敵が横方向より縦方向に移動する場所を狙う方が、確実に撃ち落とせることを忘れないように。第2編隊は左端にピッタリと張り付くよりも、少し右で待機した方が狙いやすいかも知れないので、自分なりに倒しやすい位置を覚えて攻撃しよう。



STAGE 5

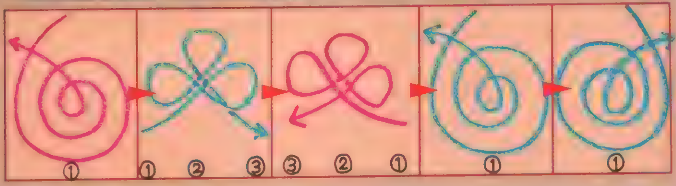
第1・4・5編隊には、出現と同時に攻撃をかけるよりも確実な攻略方法がある。敵はわざわざ狙いやすい画面下の方に飛来してくれるので、画面中央で待ち伏せして一気に叩く。これが一番確実！　ヘタに先制攻撃を仕掛けると、かえってムダに弾を撃ってしまうこともあるから注意しよう。



▼この当たりの位置に [illegible]　▼出現と同時に、右に [illegible]

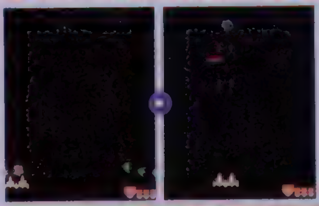
第2編隊を逃がすな!

第2編隊はトリッキーな動きをするので、図をよく見て“右→左→上”の順に小円を描くことを認識しておこう。左端より少し右にいったところで待機して、編隊が出現したら画面中央などで応戦する。撃ち逃したザコは右へ退避しようとする段階で、確実にしとめるようにすれば大丈夫。動きに惑わされず、狙いやすい場所を考えて攻略しよう。



STAGE 6

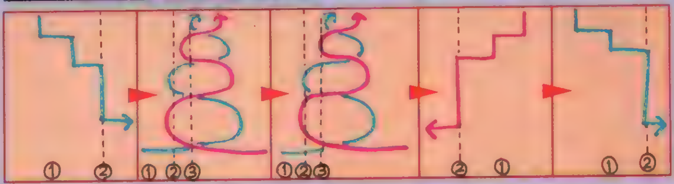
第1・4・5編隊は階段を描くような動きをする。この動きは縦方向（しかも下向き）への動きという、非常に攻撃しやすいケースが多いので、それほど苦労はしない。より楽に攻略したいなら出現位置に連射を重ねておいて、編隊の出現に合わせて（退場方向が右なら）右端で待ちぶせ連射していればOKだ。



▼左端で待機、一気に [illegible]　▼この位置で追い打ち [illegible]

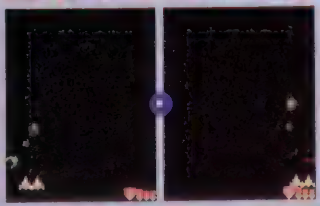
第2編隊を逃がすな!

第2編隊は上方向に退場していくので、逃す可能性が高い。狙いやすいポイントをしっかりチェックして始末しよう。出現前に左端（左端より少し右という位置でもいい）で待機。ここで可能な限り耐久力2のザコを叩いておく。あとは、写真右の位置で連射していよう。敵の移動順路を見ると分かる通り、この場所が退場する敵を一番撃墜しやすいのだ。



STAGE 7

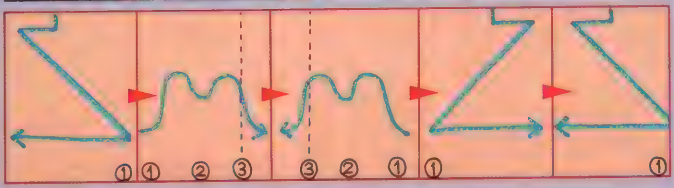
ここの第1・4・5編隊は、ステージ3の第1・4・5編隊と同じで、わざわざ狙いやすい画面下に飛来してくれる。まずは待ち伏せして、一気に叩いてしまう方が楽だ。第1編隊は右端付近、第4編隊は左端付近、第5編隊は右端付近に待機しておいて、降下してきたところを狙って倒そう！



▼この当たりの位置に [illegible]　▼最後はこの場所で待 [illegible]

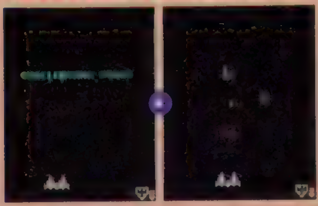
第2編隊を逃がすな!

ここの第2編隊は攻撃チャンスがかなり少ないので、ムダな動きをしていると撃ち逃してしまう。図をチェックして分かる通り、2コブの山を描くような順路になっているので、それぞれ出現後、退場前が絶好の攻撃チャンスだ。左端より少し右で待機して、ボス出撃と同時に連射しながら、右端で待ち伏せ……というパターンがベストだろう。



STAGE 8

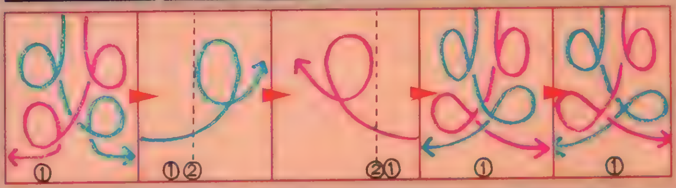
“CHALLENGING”の右から5つめの“N”の左端に、デュアルファイターの右側のショットが通るくらいの位置（写真左を参照）で連射していよう。これで第1編隊は楽に一掃できるハズだ。第4・5編隊もだいたい同じ位置で狙えば、撃ちもらすことなく倒すことができるだろう。



▼この写真で示す位置 [illegible]　▼チョンと右に動いて [illegible]

第2編隊を逃がすな!

第2編隊は最大の難関だ。上の第1編隊を始末した位置のままで第2編隊を迎えよう。編隊出現を攻撃開始と同時にチョンと右に移動しよう（写真右を参照）。この位置は第2編隊が反時計周りに回転して下降するポイントになっていて、ココこそ最大の攻撃のチャンスなのだ。そのまま一気にダメージを与えて、逃さずに粉砕できるかはキミの腕次第だぞ。



通常技 攻撃種類&威力 一覧表

体力ゲージのMAX=125

自分の技の攻撃力×1.25+相手の技の攻撃力×0.25=カウンターダメージの攻撃力

コマンド	一八 種類	一八 威力	ポール 種類	ポール 威力	ロウ 種類	ロウ 威力	ジャック 種類	ジャック 威力	ニーナ 種類	ニーナ 威力	キング 種類	キング 威力	吉光 種類	吉光 威力	ミシェール 種類	ミシェール 威力	リー 種類	リー 威力
左パンチ[LP]	上	10	上	10	上	10	上	18	上	6	上	12	上	10	上	10	上	10
右パンチ[RP]	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12
左キック[LK]	上	15	上	25	上	25	上	20	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25
右キック[RK]	上	25	上	20	上	20	上	15	上	20	上	15	上	20	上	20	上	20
前進左パンチ→[LP]	上	12	上	12	上	10	上	20	上	8	上	15	上	12	上	10	上	10
前進右パンチ→[RP]	上	12	上	15	上	12	上	15	上	12	上	15	上	12	上	12	上	12
前進左キック→[LK]	上	20	上	25	上	25	上	20	上	28	上	25	上	25	上	28	上	25
前進右キック→[RK]	上	25	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20
しゃがみ左パンチ↓[LP]	下	5	下	5	下	5	下	12	下	5	下	5	下	5	下	5	下	5
しゃがみ右パンチ↓[RP]	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8
しゃがみ左キック↓[LK]	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12
しゃがみ右キック↓[RK]	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
立ち→座り途中[LP]	下	5	中	15	下	5	下	5	下	5	下	5	下	5	下	5	下	5
立ち→座り途中[RP]	下	10		10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
立ち→座り途中[LK]	下	12	下	12	下	15	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	15
立ち→座り途中[RK]	下	7	下	15	下	7	下	7	下	7	下	7	下	7	下	15	下	7
座りから立つ途中[LP]	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12
座りから立つ途中[RP]	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	18	中	15
座りから立つ途中[LK]	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	中	25
座りから立つ途中[RK]	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
崩し左パンチ↘[LP]	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	15	中	12	中	12	中	10
崩し右パンチ↘[RP]	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	10	中	15	中	15	中	15
崩し左キック↘[LK]	中	17	中	17	中	15	中	17	中	10	中	17	中	17	中	17	中	15
崩し右キック↘[RK]	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15
相手に背を向け[LP] or [RP]	上	15	上	15	上	15	上	15	上	8	上	15	上	15	上	15	上	15
相手に背を向け[LK] or [RK]	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25
相手に背を向け↓[LP] or [RP]	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
相手に背を向け↓[LK] or [RK]	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12
↑(or↗or↖)[LP]離陸直後	上	18	上	18	上	18	上	10	中	18	上	15	上	15	上	15	上	18
↑(or↗or↖)[LP]空中	空中	12	空中	12	空中	12	空中	10	空中	12	空中	15	空中	15	空中	15	空中	12
↑(or↗or↖)[LP]下降中	中	12	中	10	中	10	中	10	中	10	上	15	中	15	中	15	中	10
↑(or↗or↖)[RP]離陸直後	中	18	中	18	中	18	上	10	中	18	上	10	上	10	上	10	中	18
↑(or↗or↖)[RP]空中	中	18	中	18	中	18	上	10	中	18	空中	10	空中	10	空中	10	中	18
↑(or↗or↖)[RP]下降中	中	18	中	18	中	18	中	10	中	18	中	10	中	10	中	10	中	18
↑(or↗or↖)[LK]離陸直後	空中	20	空中	20	空中	20	上	25	空中	20	空中	25	空中	25	上	25	空中	20
↑(or↗or↖)[LK]空中	空中	20	空中	20	空中	20	空中	25	空中	20	空中	25	空中	25	空中	25	空中	20
↑(or↗or↖)[LK]下降中	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25
↑(or↗or↖)[RK]離陸直後	中	25	中	25	中	25	上	25	中	25	中	25	空中	25	上	25	中	25

コマンド	熊 種類	熊 威力	ワン 種類	ワン 威力	P.ジャック 種類	P.ジャック 威力	アンナ 種類	アンナ 威力	A.キング 種類	A.キング 威力	巌竜 種類	巌竜 威力	州光 種類	州光 威力	平八 種類	平八 威力
左パンチ[LP]	上	18	上	10	上	18	上	6	上	12	上	18	上	10	上	10
右パンチ[RP]	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12
左キック[LK]	上	20	上	25	上	20	上	25	上	25	上	20	上	25	上	15
右キック[RK]	上	15	上	20	上	15	上	20	上	15	上	15	上	20	上	25
前進左パンチ→[LP]	上	20	上	10	上	20	上	8	上	15	上	12	上	12	上	12
前進右パンチ→[RP]	上	15	中	17	上	15	上	12	上	15	上	12	上	12	上	12
前進左キック→[LK]	上	20	上	28	上	20	上	28	上	25	上	20	上	25	上	20
前進右キック→[RK]	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	20	上	25
しゃがみ左パンチ↓[LP]	下	12	下	5	下	12	下	5	下	5	下	12	下	5	下	5
しゃがみ右パンチ↓[RP]	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8	下	8
しゃがみ左キック↓[LK]	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12
しゃがみ右キック↓[RK]	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
立ち→座り途中[LP]	下	5	下	5	中	15	下	5	下	5	下	5	下	5	中	15
立ち→座り途中[RP]	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	15	下	10	下	10
立ち→座り途中[LK]	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12
立ち→座り途中[RK]	下	7	下	15	下	7	下	7	下	7		45	下	7	下	7
座りから立つ途中[LP]	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12
座りから立つ途中[RP]	中	15	中	18	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15
座りから立つ途中[LK]	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25
座りから立つ途中[RK]	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
崩し左パンチ↘[LP]	中	10	中	12	中	10	中	10	中	15	中	10	中	12	中	10
崩し右パンチ↘[RP]	中	15	中	15	中	15	中	15	中	10	中	15	中	15	中	15
崩し左キック↘[LK]	中	17	中	17	中	17	中	10	中	17	中	17	中	17	中	17
崩し右キック↘[RK]	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15
相手に背を向け[LP] or [RP]	上	15	上	15	上	15	上	8	上	15	上	15	上	15	上	15
相手に背を向け[LK] or [RK]	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25	上	25
相手に背を向け↓[LP] or [RP]	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
相手に背を向け↓[LK] or [RK]	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12	下	12
↑(or↗or↖)[LP]離陸直後	上	10	上	15	上	10	上	18	上	15	上	10	上	15	上	18
↑(or↗or↖)[LP]空中	空中	10	空中	15	空中	10	空中	12	空中	15	空中	10	空中	15	空中	12
↑(or↗or↖)[LP]下降中	中	10	中	15	中	10	中	10	上	15	中	10	中	15	中	10
↑(or↗or↖)[RP]離陸直後	上	10	上	10	上	10	中	18	上	10	上	10	上	10	中	18
↑(or↗or↖)[RP]空中	上	10	空中	10	上	10	中	18	空中	10	上	10	空中	10	中	18
↑(or↗or↖)[RP]下降中	中	10	中	10	中	10	中	18	中	10	中	10	中	10	中	18
↑(or↗or↖)[LK]離陸直後	上	25	上	25	上	25	中	20	空中	25	上	25	空中	25	空中	20
↑(or↗or↖)[LK]空中	空中	25	空中	25	空中	25	空中	20	空中	25	空中	25	空中	25	空中	20
↑(or↗or↖)[LK]下降中	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25
↑(or↗or↖)[RK]離陸直後	上	25	上	25	上	25	中	25	中	25	上	25	空中	25	中	25

コマンド	一八		ポール		ロウ		ジャック		ニーナ		キング		吉光		ミシェール		リー		熊		ワン		P.ジャック		アンナ		A.キング		巌竜		州光		平八	
	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力	種類	威力
■↑(or■↗or■↖)[○○/○●]空中	空中	15	空中	15	空中	15	空中	25	空中	15	空中	25	空中	25	空中	25	空中	15	空中	25	空中	25	空中	25	空中	15	空中	25	空中	25	空中	25	空中	15
■↑(or■↗or■↖)[○○/○●]下降中	上	15	上	15	上	15	中	25	上	15	中	25	中	25	中	25	上	15	中	25	中	25	中	25	上	15	中	25	中	25	中	25	上	15
↑(or↗or↖)[●○/○○]離陸直後	上	12	上	12	上	12	上	15	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	15	上	12	上	15	上	12	上	12	上	15	上	12	上	12
↑(or↗or↖)[●○/○○]空中	上	12	上	12	上	12	上	15	上	12	上	12	上	12	上	12	上	12	上	15	上	12	上	15	上	12	上	12	上	15	上	12	上	12
↑(or↗or↖)[●○/○○]下降中	中	12	中	12	中	12	中	15	中	12	中	12	中	12	中	12	中	12	中	15	中	12	中	15	中	12	中	12	中	15	中	12	中	12
↑(or↗or↖)[○●/○○]離陸直後	下	12	下	12	下	12	上	15	下	12	上	15	下	12	下	12	下	12	上	15	下	12	上	15	下	12	上	15	上	15	下	12	下	12
↑(or↗or↖)[○●/○○]空中	下	12	下	12	下	12	上	15	下	12	上	15	下	12	下	12	下	12	上	15	下	12	上	15	下	12	上	15	上	15	下	12	下	12
↑(or↗or↖)[○●/○○]下降中	下	12	下	12	下	12	中	15	下	12	中	15	下	12	下	12	下	12	中	15	下	12	中	15	下	12	中	15	中	15	下	12	下	12
↑(or↗or↖)[○○/●○]離陸直後	中	25	中	25	中	25	上	20	中	20	中	25	上	25	中	20	中	25	上	20	中	20	上	20	中	20	中	25	上	20	上	25	中	25
↑(or↗or↖)[○○/●○]空中	中	25	空中	25	中	25	上	20	中	20	中	25	上	25	空中	20	中	25	上	20	空中	20	上	20	中	20	中	25	上	20	上	25	中	25
↑(or↗or↖)[○○/●○]下降中	中	25	中	25	中	25	中	20	中	20	中	25	中	25	中	20	中	25	中	20	中	20	中	20	中	20	中	25	中	20	中	25	中	25
↑(or↗or↖)[○○/○●]離陸直後	上	25	中	25	中	25	上	25	上	25	中	25	上	25	中	25	中	25	上	25	中	25	上	25	上	25	中	25	上	25	上	25	上	25
↑(or↗or↖)[○○/○●]空中	中	25	空中	25	中	25	上	25	上	25	中	25	上	25	空中	25	中	25	上	25	空中	25	上	25	中	25	中	25	上	25	上	25	中	25
↑(or↗or↖)[○○/○●]下降中	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25	中	25
飛び左キック着地ぎわ	下	25	下	25	下	25			下	25							下	25							下	25							下	25
[○○/●○]連打	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
[○○/○●]連打	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
[○○/●○]or[○○/○●]連打	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
■↓[○○/●○]連打	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
■↓[○○/○●]連打	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
■↓[○○/●○]or■↓[○○/○●]連打	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20	下	20
レバー頭方向キック連打	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15
〃(相手頭側)	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15
レバー頭方向後転中■↓キック連打	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15	下	15
〃(相手頭側)	中	15	下	15	下	15	下	15	下	15	中	15	下	15	下	15	下	15	中	15	下	15	下	15	下	15	中	15	下	15	下	15	中	15
レバー足方向キック連打	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10
〃(相手頭側)	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10	中	10
レバー足方向前転中■↓キック連打	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
〃(相手頭側)	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10	下	10
ダウン中相手が足側にいる場合																																		
レバー頭方向[○○/●●]	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20	中	20
レバー足方向[●●/○○]	中	15	中	15	中	15	下	15	中	15	中	15	中	15	中	15	中	15	下	12	中	15	下	12	中	15	中	15	下	12	中	15	中	15
後転中レバー相手方向[●●/○○]	中	15	中	15	中	15			中	15	中	15	中	15	中	15	中	15			中	15			中	15	中	15			中	15	中	15
ダウン中相手が頭側にいる場合																																		
レバー頭方向[●●/○○]	上	15	上	15	上	15			上	15	上	15	上	15	上	15	上	15			上	15			上	15	上	15			上	15	上	15
前転中レバー相手方向[●●/○○]	上	15	上	15	上	15			上	15	上	15	上	15	上	15	上	15			上	15			上	15	上	15			上	15	上	15

ダッシュで出る技一覧

技名	ダッシュスライディング	ランチョップ	ダッシュスラッシュキック	ダッシュヘッドスライディング	タックル
コマンド	3歩以上走って[○○/○●]	3歩以上走って[●●/○○]	3歩以上走って[○○/●○]	3歩以上走って[○○/●●]	3歩以上走って相手と接触
種類	下	中(ヒット後よろけ)	中(ヒット後よろけ)	下	投げ(相手座り中可)
威力	17	30	20	25	5
使えるキャラ	一八、ポール、ロウ ニーナ、ミシェール リー、ワン、アンナ 平八	全員	ニーナ、ミシェール、ワン アンナ ※一八と平八は空斬脚、ロウはドラゴンスラッシュになる。	ジャック 熊 P.ジャック 巌竜	全員

『鉄拳』コマンド一覧表VOL.1

KAZUYA 一八

入力	→										
攻撃種類		上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力		7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
膝蹴り	接近して		40	
超ばちき	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
螺旋襲刃脚	↗	上下	25.15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし	→	中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		全部上	10(12).15.25	
ダブルアッパー	↘	中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い	→(ニュートラル)↓↘	下下	17.12	
左踵落とし	→→	中	30	
斬哭剣	↙		15	不、ダ
絶鳴剣	←←		60	不
稲妻		上中	25.30	
霞払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上下	12.17	

PAUL ポール

入力											
攻撃種類		上	上	中	上	中	上	上	下	中	中
攻撃力		10	12	7	5	7	4	5	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
腕取り逆十字	接近して		35	
一本背負い	接近して		40	
巴投げ	接近して ←		40	
裏当て	接近して→→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12	
双飛天脚	↗	中中	25.25	
崩拳	↓↘→	中	50	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ	↓	上下	12.17	
落葉	座り途中	下中	15.25	
あびせ蹴り	→→	中	20	よ
葉桜	座りから→	中	30	
岩石割り	座り途中		10	ダ
三宝龍(上段)	→→	中中上	20.15.15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20.15.15	
〃 (下段)	→→ ↓or↙	中中下	20.15.15	
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15.30	

YOSHIMITSU 吉光

入力											
攻撃種類		上	中	中	上	上	下	中	ガード不能		
攻撃力		10	5	3	9	9	5	5	8	8	26

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法華麗	※1中に	上	40	
忍法卍葛	← ×6	全部上	全部10	
忍法卍変(※2)	↙ ×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に→	中	12	

JACK ジャック

入力	↓										
攻撃種類		下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力		10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
リフトアップスラム	接近して		30	
ヘルプレス		中	15(投げは40)	ダ
パイルドライバー	接近して↙→		65	
バックブリーカー	接近して↓↙←		40	
ピラミッドドライバー	接近して↓↘→		25	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル	↙ ↘	下下下中	25.25.25.40	
ストレート＋エルボー		上中	12.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ	←↙↓↘	中	50	
パワーシザース	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	12.12.12	
ギガトンパンチ	←↙↓↘→(レバー回転)	1回転目のみ中	20.40.60.80.128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)	座り途中			
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

LAW ロウ

入力	↘										
攻撃種類		中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力		10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ドラゴンダイブ	接近して		35	
ドラゴンニー	接近して→→		25	
ワンツーパンチ		上上	10.6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25.前35)	
〃 (小J)	↓↑(or↖or↗)	中	30(後25.前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20.12.12	
左連拳	×5	全部上	10.5.5.5.5	
ドラゴンナックルコンボ	×3	上中上	12.6.6	
〃		上上	12.10	
サマーソルトドロップ	↓↑(or↖or↗)	中	30	
ドラゴンロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	全部上	25.10.10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから↘↘	下	17	ダ
ドラゴンサマー	↑	上中	20.30	
ドラゴンスラッシュ	→→→	中	30	よ
ドラゴンファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不

TEKKEN

KING キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して ↙↙		45	
トゥームストンパイルドライバー	接近して		65	
ジャガードライバー	接近して ↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して		50	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
ドロップキック		中	25	よ
サテライトドロップキック		上	40	よ
ジェイルキック		中	20	
ナックルボム		中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー		中	20	
ミドルスマッシュ	→→(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから	中	20	
フライングクロスチョップ	→→	下(出始め上)	15	よ、ダ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)	↘	中	20	ダ
〃 (間合い内)			35	
〃 (ガード崩)	↘		55	ダ
Rストレート➡Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
Lストレート➡Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

MICHELLE ミシェール

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
フィッシャーマンズスープレックス	接近して		35	
フロントスープレックス	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃	↘	中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃扇腿	座り途中	下下	15.10	
衝空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
突双掌		中	30	よ
崩捶(※2)	↘	中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿	↘	中	17	
背面取り(※3)	ヒット後			
〃 (※3)	ヒット後			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
斬紹通天砲	(片足を上げたら)		50	不

※コマンドはすべてキャラが右を向いているときのものです。

NINA ニーナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して ↘↘		50	
首刈り投げ	接近して		35	
掌握(※1)	接近して ↓↘→		15	
首刈十字固	※1中		30	
立逆腕固(※2)	※1中		20	
裏門鷹羽絞	※2中		25	
捨逆腕固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6.6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6.6.15	
ダブルスマッシュ		上上	12.15	
PKコンボ		上上	12.20	
PDKコンボ		上下	12.22	
ニールキック		中	25	よ、ダ
フラッシュコンボ	↘	中上上	12.12.5	
ラピッドキックコンボ		中上上上	10.6.8.10	
アッパーストレート		中上	10.15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20.10.14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5.20	
ボーンカッター	→→	中	20	
ハンティングスワン	↙ (↑↑でキャンセル)		80	不

HEIHACHI 平八

入力	→⊡									
攻撃種類	上	上	上	上	中	中	下	上	中	上
攻撃力	7	8	6	7	6	11	5	5	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
金剛落とし	接近して		40	
裸締め	接近して		35	
超ばちき	接近して →→		35	
ワンツーパンチ		上上	10.12(12.15)	
螺旋翼刃脚	↗	上下	25.15	
風神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	30	
空斬脚	→→→	中	30	よ
右踵落とし		中	30	
踵落とし	立ち上がり途中	中中	20.25	
閃光烈拳		上上中	10(12).10.20	
破砕蹴	→↗	中	22	ダ
雷神拳	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
鬼哭連拳		上上上	10.12.25(12.15.25)	
ダブルアッパー		中中	10.15	
骸割り	前大J始め	中	25	ダ
奈落払い(※1)	→(ニュートラル)↓↘	下下下	17.12.12	
奈落払い踵切り	※1中(ニュートラル)	中中	20.25	
左踵落とし	→→	中	30	
崩拳	↓↘→	中	50	
激斬脚	→(ニュートラル)↓↘	中	35	
地斬脚	→(ニュートラル)↓↘	下	25	
裏旋空刃脚		中中	25.20	
鬼神拳	→→	中	40	
影足	←←←			
瓦割り	座り途中	中	15	
瓦割り崩拳	座り途中 →	中中	15.30	

『鉄拳』コマンド一覧表VOL.2

ANNA アンナ

入力										
攻撃種類	上	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	6	6	10	6	7	10	6	6	6	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
居反り	接近して		35	
四方投げ	接近して		35	
抱え込み肘打ち	接近して↘↘		50	
首刈り投げ	接近して		35	
掌握(※1)	接近して↓↘→		15	
首刈り十字固	※1中		30	
立逆脇固(※2)	※1中		20	
裏門羆羽絞	※2中		25	
捨逆脇固	※2中		25	
ワンツーパンチ		上上	6,6	
双掌破	→→	中	32	
トリプルスマッシュ		全部上	6,6,15	
ダブルスマッシュ		上上	12,15	
PKコンボ		上上	12,20	
PDKコンボ		上下	12,22	
ニールキック		中	25	よ,ダ
フラッシュコンボ		中上上	12,12,5	
ラピッドキックコンボ		中上上上	10,6,8,10	
アッパーストレート		中上	10,15	
ハンティングキックコンボ		上下上	20,10,14	
レイプキック	立ち上がり途中or座り始め	下中	5,20	
ボーンカッター		中	20	
ハンティングスワン	(↑↑でキャンセル)		80	不
クロスカットソー	×3	上上中	10,10,13	
サマーソルトキック(大J)	(or or)	中	30	
〃 (小J)	(or or)	中	30(後25,前35)	
コールドブレード	座り前進始め	下	15	
ライトハンドスタッブ	座りから	上	25	
キャットスラスト	座りから→	中	25	

GANRYU 巌竜

※巌竜に10連コンボはありません。

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
体落とし	接近して		35	
抱き地蔵	接近して		35	
居反り	接近して		35	
鬮魔突張り		全部上	12,10……	
〃		全部上	12,10……	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
四股クエイク			45	ダ
張り手十肘打ち		上中	12,15	
巌竜コンボ	×3	上上中	18,12,18	
もろ手張り		中	25	
もろ手アッパー	立ち上がり途中	中	15	
もろ手ハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
のど輪コンボ	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトン突張り	←↙↓↘	中	50	
サバ折りシザース		中	35	
ヒップブレス	↗	中	25	ダ
突き出し	座りから	上中中	全部12	
歌舞伎張り手		下下	15,10	
相撲ラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	

KUMA 熊

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ベアハッグ	接近して		35	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
ベアばちき	接近して or		35	
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
ベアラッシュ	座りから	下下中中中	全部12	
ストレート+エルボー		上中	12,15	
ベアパンチコンボ	×3	上上中	18,12,18	
ベアナックル		中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15,30	
ベアスイング	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
〃	座り前進し始め	全部中	15,12,12	
メガトンクロー	←↙↓↘	中	50	
ベアシザーズ		中	35	
ヒップブレス(※1)	↗	中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから	上中中	全部12	
ブラッドクロー	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)				
ベアヘブンキャノン	×3	上中中	10,8,14	

LEE リー

入力										
攻撃種類	中	上	上	上	上	下	上	上	上	上
攻撃力	10	5	7	5	7	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
折檻パンチ	接近して		30	
ネックフラクチャー	接近して		35	
ニードライブ	接近して		25	
ワンツーパンチ		上上	10,6	
ステップインミドルキック	↘	中	15	
サマーソルトキック(大J)	(or or)	中	30	
〃 (小J)	(or or)	中	30(後25,前35)	
スピンキックコンボ		全部上	20,12,12	
レフトジャブラッシュ	×5	全部上	10,5,5,5,5	
リーナックルコンボ	×3	上中上	12,6,6	
〃		上上	12,10	
サマーソルトドロップ	(or or)	中	30	
シルバーロー	座り途中	下	15	
三連ハイキック(※1)	×3	上上上	25,10,10	
フェイントミドルキック	※1途中にレバー前	中	15	
スライディング	座りから	下	17	ダ
リーサマー	↑	上中	20,30	
リースライディング	→(ニュートラル)	下	20	
シルバーファング	↙ (↑↑でキャンセル)		60	不
レイザーズエッジキックコンボ	×4	下,下,下,中	7,15,15,15	
リーキックコンボ	↓	下上	7,20	
シュレッダーキックコンボ(上段)		中中上	20,15,15	
〃 (中段)	→→ →or↘	全部中	20,15,15	
〃 (下段)	or	中中下	20,15,15	
インフィニティーキックコンボ(※1)	立ち上がり途中 連打	中中上中…	20,15,15,10	
〃 (下段)	※1中に 連打	下中上…	10…	
〃 (踵落とし)	※1中に 連打	中中上…	15,10…	
左踵落とし		中	30	
フリックフラック	←←←			

A・KING A・キング

入力										
攻撃種類	上	上	中	中	上	下	下	下	中	中
攻撃力	12	10	10	6	6	5	5	5	7	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
ブレーンバスター	接近して		40	
ココナッツクラッシュ	接近して		30	
DDT	接近して		45	
ツームストンパイルドライバー	接近して		65	
ジャガードライバー	接近して↓↘→		25	
ジャイアントスイング	接近して		50	
スタイナースクリュードライバー	接近して ↓↓↓+		40	
ワンツーパンチ		上上	12.10(15.15)	
ワンツーアッパー		上上中	12.10.10(15.15.10)	
延髄斬り		中	30	よ
サテライトドロップキック	→→→	上	40	よ
ジェイルキック		中	20	
ナックルボム	↗	中	35	
アリキック	座り前進始め ×3	全部下	17.7.7	ダ
〃 (カウンター)	座り前進始め ×5	全部下	17.7.5.4.3	
エルボードロップ	大J始め	中	35	ダ
スマッシュアッパー	→→	中	20	
ミドルスマッシュ	(ニュートラル)	下	10	
ダイナマイトアッパー	座りから→	中	20	
フライングクロスチョップ		下(出始め上)	15	よ
ダブルニードロップ	前大J始め	中	40	ダ
フランケンシュタイナー(間合い外)		中	20	ダ
〃 (間合い内)	↘		35	
〃 (ガード無)			55	ダ
Rストレート→Lアッパー		上中	12.15(15.10)	
ブラックスマッシュ	(ニュートラル)	中	30	
ダークスマッシュ	→(ニュートラル)↓↘	中	50	
Lストレート→Rアッパー	座り途中	下中	5.15	

P・JACK P・ジャック

入力										
攻撃種類	下	下	下	中	中	上	中	中	中	中
攻撃力	10	6	5	7	7	6	6	8	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
バニッシュメントドロップ	接近して		30	
ヘルプレス	接近して	中	15(投げは40)	ダ
スプリングハンマーパンチ	ダウン中	下	12	
マシンガンナックル		下下下中	25.25.25.40	
ストレート+エルボー		上中	15.15	
ハンマーコンボ	×3	上上中	18.12.18	
ハンマーナックル	↘	中	25	
ダブルアッパー	立ち上がり途中	中	15	
ダブルハンマー	立ち上がり途中	中中	15.30	
スイングLナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
スイングRナックル	座り前進し始め	全部中	15.12.12	
メガトンパンチ		中	50	
パワーシザーズ	→→	中	35	
ヒッププレス(※1)		中	25	ダ
ワイルドスイング	座りから→	上中中	全部12	
ギガトンパンチ	(レバー回転)	1回転目のみ中	20.40.60.80.128	よ、不
ブラッドファン	※1や※2後	全部下	全部10	
〃	※1や※2後	全部下	全部10	
その場しゃがみ(※2)				
ハンマーラッシュ	座りから	下下中中	全部12	
エクスプローダー		中	40	
P.ジャックブラスト	座り途中 ~	中中	15.30	

KUNIMITSU 州光

入力							
攻撃種類	上	中	中	上	上	下	中
攻撃力	10	5	3	9	9	5	5

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
雫	接近して		35	
双破	接近して		40	
忍法陽炎(※1)	→→	中	40	
忍法草薙	※1中に	上	40	
忍法卍葛	×6	全部上	全部10	
忍法卍蔓(※2)	×5	全部下	12.7.7.5.5	
三散華	×3	全部上	全部20	
忍法卍車	↗	中	20	ダ
跳び膝蹴り	→→	中	20	
倒木蹴	※2中に	中	12	
稲妻		上中	25.30	
薙払い	座り前進始め	下	12	
PKコンボ		上上	12.30	
PDKコンボ		上、下	12、17	

WANG ワン

入力										
攻撃種類	上	中	中	中	下	上	中	上	下	中
攻撃力	12	6	6	6	6	6	6	7	8	25

技名	コマンド	攻撃種類	攻撃力	備考
残月	接近して		35	
前投げ	接近して		35	
ジャーマンスープレックス	※3中		45	
崩拳		中	50	
通天砲	×3	上中中	10.8.14	
〃		中中	12.14	
前掃腿	座り途中	下	15	ダ
前掃十字把	座り途中	下中	15.25	
前掃連腿	座り途中	下上	15.20	
前掃裏腿	座り途中	下上	15.10	
蒼空砲	立ち上がり途中	中	20	
烈震踏	前大J始め	中	25	ダ
斬捶(※1)	立ち上がり途中	中	18	
斬捶通天砲	※1中	全部中	18.15.14	
双掌破	→→	中	32	
崩捶(※2)		中	15	
大纏崩捶	※2ヒット中に		22	
衝腿		中	17	
背面取り(※3)	ヒット後←			
後掃腿(※4)	座り前進始め	下	12	ダ
穿弓腿	※4中	中	25	
台突き		中	25	ダ
右掌底打	→	中	17	

コマンド一覧表の見かた

→=方向キー(レバー)を入れる/→=少し長めに方向キーを入れる/J=ジャンプ/=左パンチ(□)/=右パンチ(△)/=左キック(×)/=右キック(○)/上=上段攻撃/中=中段攻撃/下=下段攻撃/ダ=ダウン攻撃としても使える技/よ=ガードさせた場合、相手をよろめかせることができる技/不=ガード不可能な技/※キャラ名の横に書いてあるのは10連コンボ。赤い線で区切られたところでスキができる。/※攻撃力の()内の数字は、方向キーを前に入れた場合の攻撃力です。

Jumping Flash!

アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

●ジャンル／3Dアクション●メーカー　ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

ポリゴンで新しい楽しさを持ったゲームが出ないかな〜、というのがPSユーザーのみんなの願いだった。そんな夢を叶えてくれるゲームが急きょ登場しているのを見逃している人もけっこう多いのではないかな？　このゲームは3Dの空間でジャンプしまくるゲーム。実際に遊んでみると、一気に上昇する浮遊感や落下に気を使う恐怖感などに驚かされることだろう。この全く新しい興奮をPSユーザー全員に味わって欲しい。　(JOH)

ジャンプの快感と落ちる恐怖がタップリのゲームが登場!

▼ジャンピングフラッシュ!▲

本作は、3D空間をジャンプしまくる面クリアタイプのアクションゲーム。用意されたステージは溶岩のステージ、雪と氷のステージなど多彩。また、ステージクリアに必要なアイテムが、マップの高低差を利用して巧妙に配置されており、3Dであることをゲーム性の向上に活用した作品なのだ。

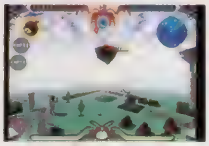
このゲームは「プレイしないと作品の魅力を味わえない」という数少ないソフトのひとつ。ジャンプをして急上昇する快感、落下しそうな恐怖、引力を全身に感じる落下シーンなど、三半器官が沸騰しそうな興奮を味わえるソフトだ。

◀高所恐怖症の人でなくても怖くなってしまうシーンが次々と展開する。

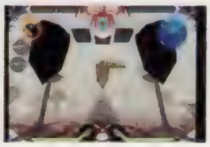
▼ジャンプはかなり高いところまで届くので、浮遊感が存分に味わえるのだ。

チェック1　ジャンプを使いこなせ

ジャンプ中にさらにジャンプボタンを押すことで最高で3段ジャンプまでできる。3段目のジャンプ（空中での2回目のジャンプ）はタイミングが難しいので、練習しておこう。また、ジャンプで踏みつけることで敵にダメージを与えることもできるので、覚えておくように。



▲前方に見える浮遊足場まで、3段ジャンプで届く。



▲3段ジャンプなら、このくらいの高さへも到達可能。

チェック2　ザコに惑わされるな

このゲームのザコは一度倒したとしても、マイキャラが別の場所に行くと復活してしまう。体力回復などのアイテムを出す敵もいるから、倒して得する場合もあるけれど、多く倒したからといってメリットがある訳ではない。だから、倒す必要がない場合は、無視していた方が賢明という事を頭に入れておこう。

▲ザコにはつい目を奪われがちだけれど、無視する方法もある。

チェック3　タイムアタックに挑戦

このゲームでは通常のゲームでクリアしたステージまでを対象にタイムアタックモードを楽しむこともできる。このモードではステージ別のクリアタイムを競えるので、かなりアツくなれる。このモードはステージを自由に選択できるので、例えばボス戦練習用といった利用方法もあるのだ。

▲タイムを更新すると確認音で知らせてくれる。

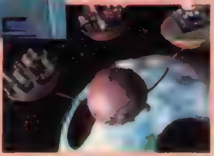
▲クリアしたどのステージからでも挑戦できる。

笑いをさそう舞台

このゲームには、アロハ男爵の野望を弁士風のナレーションが語るオープニングデモ以外に、ステージクリアをすると負けたムームー星人が居酒屋で敗北のグチをこぼすビジュアルシーンが用意されている。どれも思わず笑ってしまうギャグが盛り込まれているので、スキップしてしまわないように注意しよう。ちなみに、ムームー星人とは全滅寸前にアロハ男爵に救出（征服？）された知的生命体で、それぞれのワールドの管理係を勤めているのだ。

アロハ男爵

◀これが悪の科学者アロハ男爵。変な顔をしているが、大貴族なのだ。



▶巨大ロボットを使い、惑星を切り取って別荘を作ってしまうとは、なんと贅沢な犯罪なんだろう（笑）。

ムームー星人

▶ゲーム中は観客席にも登場する

◀居酒屋で敗北のグチをこぼしてストレス発散（笑）。

© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

ワールド3までを特製マップ付きで徹底攻略

このゲームでは4つのジェットポッドを探さないとクリアできない上に、マップが3Dなので迷ってしまう人も多いに違いない。そこで、今回はワールド3までを完全マップ付きで徹底攻略する。各ステージの攻略ポイントもバッチリとサポートしてあるので、チェックしながら進めていけば、楽に攻略をすることができる。

▲見事にクリアすると、ロビットは次のステージを目指して、大空へと飛び立つのだ。

マップの読み方

マップではフィールドの足場の様子やアイテムの配置などを分かりやすく解説しているので、攻略を練る時の参考にしよう。マップの表示は〝緑〟は地上の建造物など、〝青〟は空中の建造物などを表していて、〝赤の矢印〟は行き方が分かりにくい場所への道順の1例を示している。マップ上の記号は、S→スタート地点、J→ジェットポッド、E→ゴールのジャンプ台、A→にんじんA、B→ニンジンB、砂→砂時計、U→1UPアイテム、か→かちんこ時計、パ→パワーカプセル、ロ→ロケット花火、三→三尺玉、て→てっぽう、ね→ねずみ花火、ボ→ボーナスステージの入口、となっている。特にジェットポッドとゴールのジャンプ台の位置は最初に確認しておこう。カッコ付きで書いてある文字は、建物などの補助説明になっている。

ワールド1 ステージ1

最初のステージなので、アイテムも見つかりやすいし、難所も少ない。ここでジャンプ操作や落下場所の調整のコツなどをマスターしてしまおう。特にあらゆる物を足場に利用できる点は、後で必要になるので、今のうちに慣れておくといい。

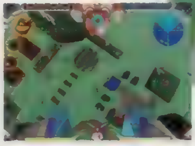
地形の利用を考えよう

ステージ上の地形は、ありとあらゆるものが足場として利用できる。高い所に乗ってからジャンプするとそれだけ高く長く跳ぶことができるのだ。

▲丘はもちろん、建造物も全て足場に利用できる。

屋根を利用

▶屋根などは、ズリ落ちてしまう前にジャンプしよう。


◀ジャンプ中に方向キーで、落下地点を調整できるのだ。

屋根など、ズルズルすべってしまう場所も、乗った直後にジャンプすれば十分に足場として利用できる。また、敵を踏んだ時にもジャンプするけれど、このまま2段ジャンプなどにつなげられる。

▼ジャンピングフラッシュ!▲

ワールド1 ステージ2

このステージはウカツに動きまわるとダメージを受けてしまう場所があるので、あまりむやみに動き回らないこと。重要アイテムも浮遊足場に配置してある場合が多いので、3段ジャンプに加えて、降下中に着地場所を調整する技術も覚えておく必要がある。さあ、勝負はこれからだぞ。

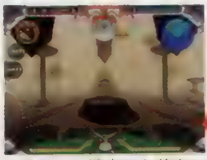
溶岩によるダメージに注意

▶溶岩の上に乗らないように注意しよう。

このステージの溶岩などは触れるとダメージを受けてしまうので、アツそうな場所には注意しよう。

3段ジャンプを使いこなせ

下の写真のように、3段ジャンプを使えると、かなり楽な攻略ルートを見つけることができる。連続して、橋の上から次々にジェットポッドを回収していけば、アッという間にクリアできる。


▲スタート地点から前方に向かってうまく3段ジャンプしてみよう。

▼すると、一気に橋の上まで来れちゃうのだ。

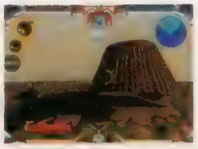
ワールド1 ステージ3

君は安全派? それとも速攻派?

このボスの一番楽な攻略は、多少のダメージを覚悟して、ボスの上から踏みつけ+ショットで攻撃する方法だ。あまり自信のない人は、ボスの足元でショット、ボスが飛行したら、ボスの真下を動き回って(影と重なればいい)、着地を待とう。ただし、ボスに踏みつけられると痛いので注意を。

▲急接近していれば、実は炎は当たらないのだ。

◀ダメージ覚悟でボスの上から攻撃。
▲ボスの吐く炎は遠くまで届くので注意。


▲ボス飛行中はボスの真下なら炎は届かないぞ。

ボーナスステージ

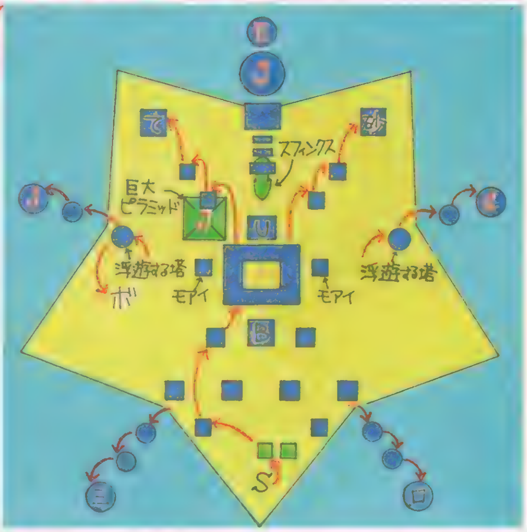
ボーナスステージの入口は各ワールドのステージ1に用意されている。風船を全部割ると1UPなので、アイテム集めばかりに気をとられないようにしよう。風船の配置は後のステージほど複雑になるぞ。

▲ボーナスステージの入口に入るには、近くの高い塔を足場に利用するのがお勧め。

ワールド2 ステージ1

これがマップだ

そろそろ行き当たりバッタリでは攻略できなくなるはずだ。落下が即ミスにつながる場所も増えてくるので、ジャンプする時には注意するようにしよう。高い場所に隠されたアイテムも多いので、マップをよく見て見落とさないようにしよう。

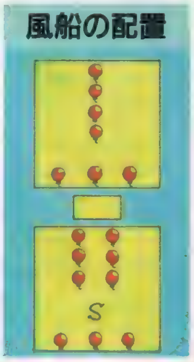


◀落ちると即ミスになる場所続出なのだ。

ボーナスステージ

ここでは風船が縦長に配置されているのでパーフェクトも狙いやすくなっている。スタート地点の後ろにも風船が配置されているので割るのを忘れないようにしよう。ちなみにボーナスステージでは落下ミスをしても、残機は減らないから安心だ。

▲このボーナスステージはエリアが縦長なので、急ぎ過ぎて落下しないようにね。



登り方を研究しよう

マップ中央の空中ブロックはかなり高い場所に配置されている。最初は行き方に戸惑ってしまうと思うけれど、マップで紹介してるようなルートで頑張ってみよう。また、ジェットポッドも2つほど取りにくい場所に配置されているので、マップを参考にしてね。

◀まず、前に見えている足場を目指して…。

▲あとは1UPアイテムのある場所を目指すのみ！

▶続いて、ここから、最上段にジャンプで乗り移ろう。

1UP

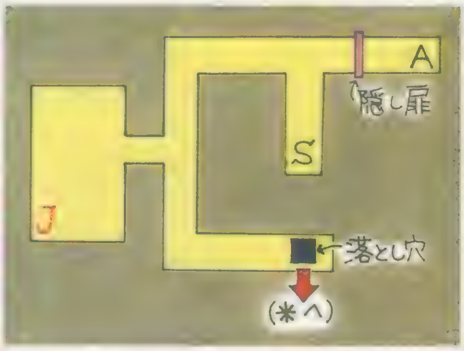
ジェットポッドを目指せ

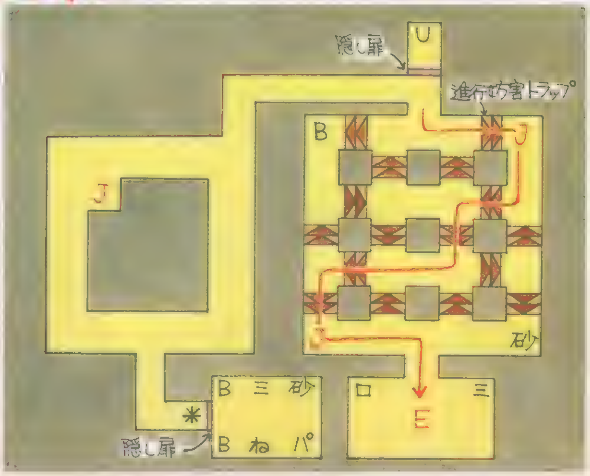
▲まずは、この塔に乗ろう。てっぺんまで登りつめる必要はないぞ。

▼塔から空中足場を利用して進むのだ。

ワールド2 ステージ2

これがマップだ





このステージは4－2と並んで、ダンジョン・タイプに構成されている。敵の攻撃を避けにくいので、先手で破壊するか、一気に抜けてしまうか、的確に判断して素速く行動しよう。無駄な場所をグルグル回らなければ問題ないステージと思うので、マップをよく見て攻略するといい。

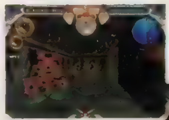
隠し扉を見逃すな

このステージには隠し扉があるのだ。隠し扉はショットなどで攻撃してやると開くようになっているぞ。その奥に貴重なアイテムが眠っている場合も多いので、見逃すなよ！

◀これが隠し扉だ。デザインをよく覚えておこう。

ザコは無視していい

このステージのザコキャラは、はっきりいって無視してかまわない。無理に攻撃することで受けるダメージのほうが影響が大きいからだ。ジャンプしての踏みつけ攻撃ができない以上、無理は禁物なのだ。

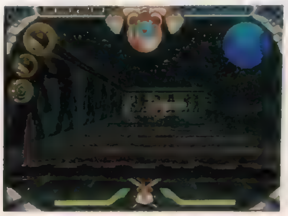


▲こんな場所では無理して倒す必要はないので無視しよう。

▼ここでもショットで倒そうと粘るとダメージ必至。

通路進行妨害トラップの謎

最後近くの部屋に一定方向からの進入しかできないトラップがあるので、マップの▲表示をチェックしてね。ちなみに、ジェットポッドの回収だけでいいなら、マップでしめしているルートがベストだぞ。



◀この場所では一方向からしか進入できないのだ。

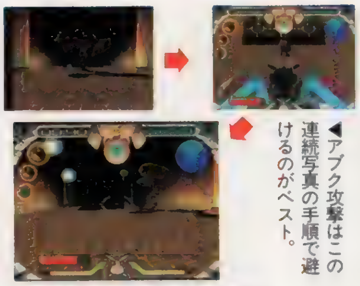
ワールド2 ステージ3

第1形態

このボスは〝アブク攻撃〟と〝ハサミ投げ攻撃〟をランダムに行ってくるぞ。第1形態のボスの体力をある程度減らすと、1回小爆発をして、第2形態になるのだ。

アブク(光弾)攻撃

アブク攻撃を撃たれたら、ボス正面→踏みつけ→ボス後方へと動くのがベスト。距離をあける方法もあるけれど、アブクは襲ってくる場合があるし、その後の攻撃につなげにくくなるだけだ。



◀アブク攻撃はこの連続写真の手順で避けるのがベスト。

◀このボスの場合はボス本体のハサミと尻尾に触れただけでダメージを食らってしまうので注意。

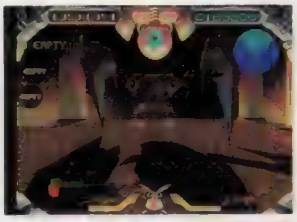
ハサミ投げ攻撃

ハサミはボスの顔の向いている方向にしか飛ばせないので覚えておこう。基本的には、ハサミを放ってきたらジャンプして避ければいい。ボスに近づき過ぎていると、攻撃を避けられないので、あらかじめ距離をあけておこうね。

◀ハサミ攻撃には先読みした動きが必要。

第2形態

ボスは地上にいるロビットにしか攻撃できないので、上から踏みつけ攻撃をお見舞いしてやろう。ボスの上に乗り損ねて地面に落ちてしまった場合はすばやく空中に逃げるようにしないと危険だぞ。



▲ボス自体からの攻撃はないので楽だ。

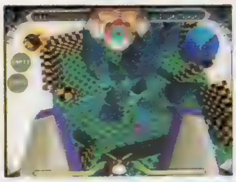
◀上から踏みつけ＋ショット攻撃が一番。

ワールド3 ステージ1

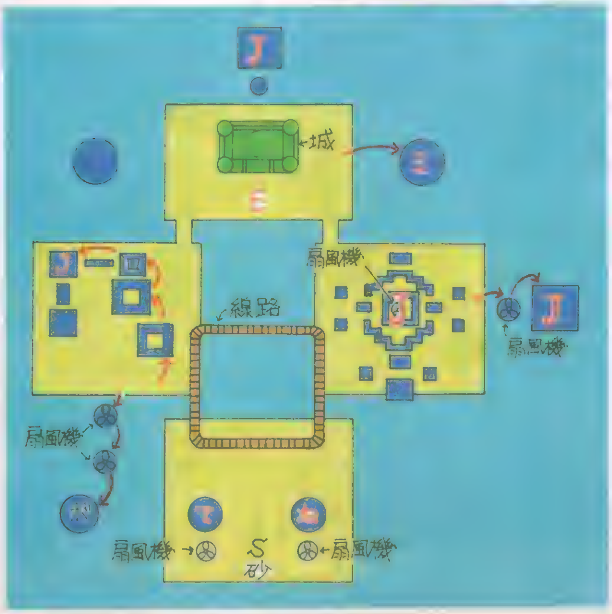
これがマップだ

ワールド3は遊園地のような楽しい造りになっている。その最初のステージ1の特徴は、フィールドに準備された扇風機だろう。この上に乗ると、自動的に上空に浮き上がらせてくれるのだ。また、これを利用しないと行けない場所もあるのでマップをよくチェックしよう。

▲線路の上を通るときは落ちないように注意。

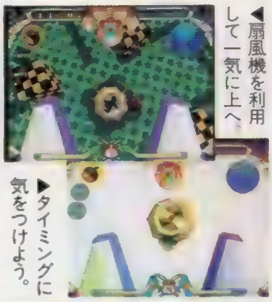


◀フィールドは夢のある建物でいっぱい。



扇風機をフル活用

扇風機は上に乗るだけで3段ジャンプでも届かない高さまで運んでもらえるのだ。例えば、右側のエリアの中央に位置する扇風機に乗れば、そのままジェットポッドを取れてしまうぞ。扇風機の上昇を利用して移動する場合は、一番上に達した時に方向キーを入れるといい。



◀扇風機を利用して一気に上へ

▶タイミングに気をつけよう。

ルートを考えよう

左側のエリアのジェットポッドを取るにはルートを考える必要がある。マップの矢印でルートの一例を紹介しているので、必要に応じて気球を利用しながら、上を目指そう。

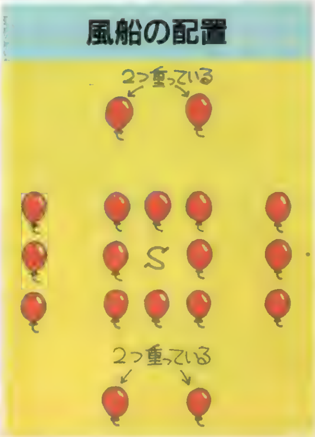
◀気球など利用して、順に上を目指すしかないぞ。

ボーナスステージ

そろそろ風船の配置が複雑になってきたので、急がないとパーフェクトを取るのも難しくなってくるハズだ。ちなみに、広範囲を攻撃する三尺玉などを利用すると、パーフェクトも取りやすくなるのでお勧めだぞ。

◀風船を破壊しにくい場所もある。

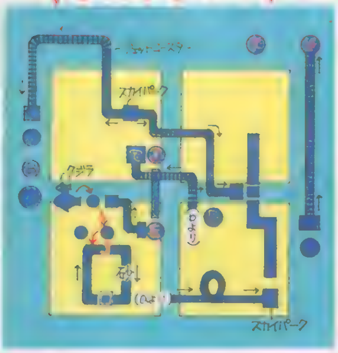
風船の配置

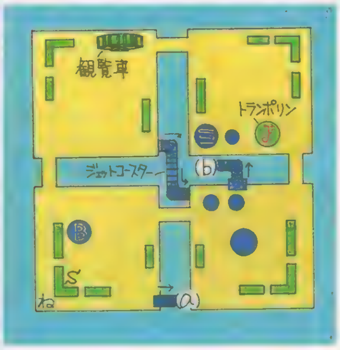


▼ジャンピングフラッシュ！▲

ワールド3 ステージ2

これがマップだ

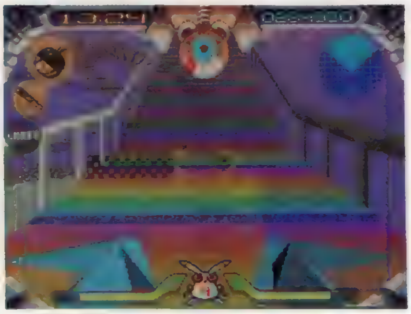




このステージは、全体を大きく分けると、地上近くのエリアと上空エリアに区別することができる。マップでは、両エリアを分けて表記しているので、位置把握に上手に利用しよう。

ジェットコースターを利用

ジェットコースターはコースに乗った瞬間に高速移動できる便利な乗り物（コース？）だ。進行方向は一定なので、マップでチェックしておこう。



◀ジェットコースターに乗ると、自動的に高速で運んでもらえて気持ちイイのだ。

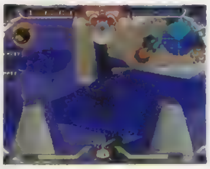
トランポリンは便利

▶トランポリンなら大ジャンプも楽勝。

トランポリンは跳び乗ったら、自動的に超ジャンプさせてくれる。上空エリアに行くのに使おう。

どうやって行くの？①

スタート地点上空の、ループしているジェットコースターへは行き方を迷う人が多いだろう。ここでは、クジラの背中→足場→というルートで向かうのが一番楽なので覚えておこう。



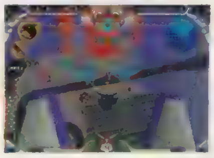
▲最初はクジラの背中の上に飛び乗ろう。

▼そして、空中足場へ。ここから後は分かるね。

どうやって行くの？②

観覧車の近くのスカイパークは攻略上は重要ではないけれど、ここからのジェットコースターは一番迫力があるのでお勧めだぞ。ここへの行き方も迷うけれど、観覧車を足場にすればOKだ。

▼観覧車へは足場を工夫すれば簡単に上まで来られる。



▲そこからジャンプすれば、ここへの到達も楽だよね。

ワールド3 ステージ3

第1形態

顔攻撃

顔が登場した場合は、自機に向かって、口からリング弾を出してくるのだ。

▲口から吐くリングは正面方向にしか飛ばない。

腕攻撃

▲腕は直接ロビットにダメージを与えたりしない。

腕はフィールドにパンチをする。この時地面にいると、大ジャンプさせられる。

足攻撃

足からは針のような毛がはえてきて、中央に飛んでいく。なんとなく痛そうだ。

▲足攻撃も中央にしか弾（？）が届かない。

このボスは8つのコーヒーカップから、上で紹介している〝顔〟〝腕〟〝足〟を出して攻撃してくる。出現場所はランダムだ。ただし、ロビットが踏みつけまくっているカップからは出現しないぞ。また、ダメージを加えられるのはカップではなく、カップから出現した身体の部分だ。

こうやれば楽勝

コーヒーカップはフィールドを時計まわりに回転している。ここから出現するボス（の身体の一部？）の攻撃は常にフィールドの中央を狙ったものであることに注目しよう。つまり、コーヒーカップといっしょに回っていれば、ダメージをくらう心配は無用なのだ。あとは適当に攻撃していれば楽勝だ。

▲こんな感じでカップといっしょに回っていれば、カップの下敷きにならない限り楽勝だ。

第2形態

第1形態で8つあったカップの7つまでを破壊すると第2形態になる。第2形態では、残った1つのカップからボスが上半身を出して、常にロビットを追うように動くだけだ。そこで、ボスの上に跳び乗って、ショット＋踏みつけ攻撃をしてみよう。こうすると、ボスは何の抵抗もすることもできずに死んでくれるので楽勝なのだ。

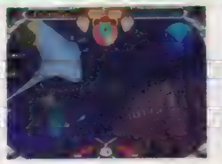
◀攻撃をしてこないので、楽と言えば楽だよね。

▲ボスは常にロビットを追い掛ける動きしかしないので、上からの踏みつけ攻撃さえできれば、あとはラクラクと勝ててしまう。

ワールド4以降もちょっと紹介

ワールド4

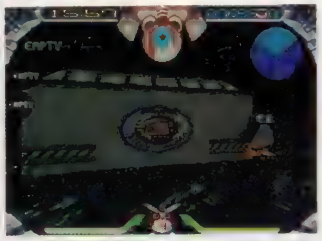
ワールド４は氷の世界だ。氷のフィールドはすべりやすいので、着地した後などに注意しよう。ジェットポッドも巧妙に隠されているので、適当にウロウロしているだけではクリアが難しいかもしれない。


▶狭い通路は迷路のようになっている。

◀エレベーターは近づくとドアが開くぞ。

ボスもさらに強くなるぞ

カメのようなボスは多彩な攻撃方法を持っている上に、動きも素早いので、とても手強い。

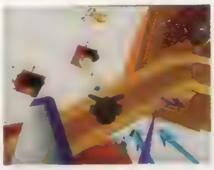

▲冷たい海の中でもロビットの戦いは続く。まるで水族館のような美しさだ。

◀螺旋状の階段を登っていくシーンも。はたして、この上に何が隠れているのか？

◀カメのようなボス。多彩な攻撃をしてくるので、心してかかろう。

ワールド5

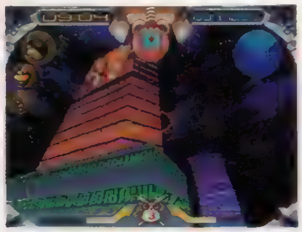
このワールドはビルの摩天楼が立ち並ぶ、大都市が舞台になっている。ビルからビルへと跳んだり、移動する足場を使ったりと、手に汗握る緊迫したシーンが連続で味わえてしまうぞ。

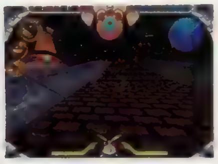

▲落下しやすい場所も多いので、気をつけないとすぐにミスってしまうぞ。

ボスは変形型ロボットだ

このボスはパーツに分解→合体という行動を繰り返してくるのが特徴で、見ているだけで楽しめてしまうボスなのだ。合体パターンはいくつかあって、そのパターンごとに攻撃方法も違うので、手応え十分だ。地形も十字形になっているので、ウッカリ落ちてしまう場合も多かったりする。

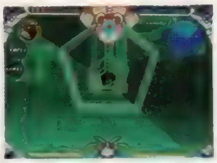
▲ボスはパーツごとに分解と合体を繰り返して攻撃してくる。合体する時の形態もいくつか種類があるので、それに合わせて攻略する必要があるぞ。ちなみに写真はロボット形態の時のものだ。


▲ワールド５のステージ２は夜景の中に浮かぶビルの明かりが綺麗なのだ。


▲道路はより高い場所へジャンプするステップとなる重要な場所なのだ。

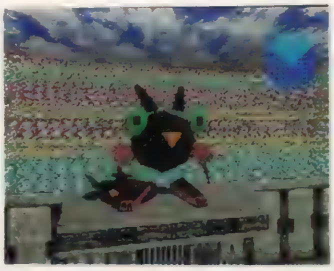
ワールド6

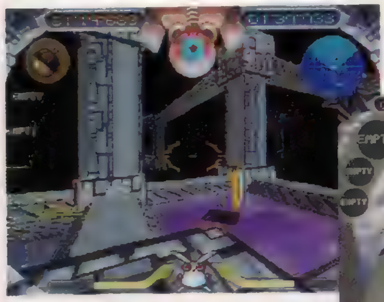
いよいよ最終ワールドだ。足場が細いブロックだけ、なんて場所ばっかりなので、高所恐怖症の人なら震え上がってしまうことだろう。最終ボスは目の前だ！


▲トンネルのような場所は落ちる心配がないので安心。

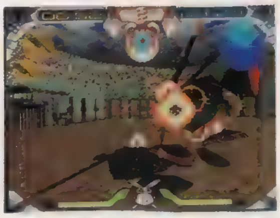
ステージ2でもうボスが…？

ステージ２ではやばやとボスらしきキャラと対戦になる。しかも、ロビットと同じデザインのキャラなのだが、ロビットを越えた性能を持っているらしく、その攻撃はハンパではないのだ。ちなみに、この戦闘の舞台となる闘技場の観客はムームー星人たちなのだ。


◀ボスはなんとロビットとデザインが同じ！ 攻撃も一部似ている。


▲足場が細い場所ばかりで怖いぞ。

▶ここはトランポリンになっている。


◀見事にボスを倒した！ さてこの後に待ち受けるものは…？

後半は次号で攻略予定。乞うご期待!!

メタルジャケット

●ジャンル／リアルタイム・バトルシミュレータ●メーカー／ポニーキャニオン
●発売日／夏予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器　対戦ケーブル、メモリーカード●多人数プレイ／可（2人・対戦ケーブル使用時）

ココが違う PS POWERチェック!!

バトルシミュレータとしての面白さに隠れて、ついつい見落とされがちな「空間のリアルさ」。コンバットフィールドには、自然があり、建造物や車があり、人間の生活臭や木々の息吹が感じられる時間経過の概念までもが存在しているのだ。そういった現実的な飾りを、メタルジャケットでドカドカつぶしていくのが密かに楽しかったりするのだ。究極は雪原にある“民家”。一回踏み潰すと、もう病みつきだぞ。（まこと）

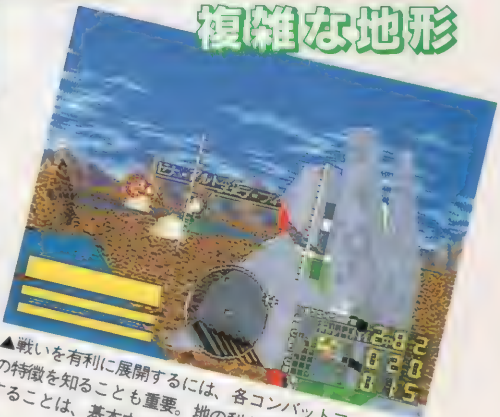
負けたくないキミに「必勝」ノウハウを伝授！

連続企画でお送りしているロボット・バトルシミュレータ「メタルジャケット」。いよいよ発売も迫ってきた今月からは、基本的なメタルジャケットの操作方法から超高度なテクニックまで、すぐに役立つ必勝のテクニックを伝授していくぞ。これを知らずに通信対戦プレイ時の勝利はないといっても過言ではないのだ。

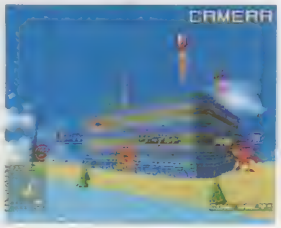
まず、このゲームでは同時に最高８体までのメタルジャケットが、森林や市街地など特徴的な６つのコンバットエリアで死闘を繰り広げる。苛酷な戦いに勝ち残るためには、冷静な判断力と優れたテクニックはもちろん、それ以前に基本を十分に理解しておくことが必要になる。「画面に表示されている細かな情報を素早く読み取り、即座に次の行動に移る」「８体のメタルジャケットの中から自分の戦法に合う１体を選び出し、戦いやすくセッティングする」「キーコンフィグを熟知して、メタルジャケットを思いのままに動かす」この３つをマスターすることで、初めてスタートラインに立てるのだと心得てほしい。もちろん万全の攻略記事は用意するが、最終的に勝利を決定するのはキミ自身のバトルセンスだ。実戦の一つ一つを、丁寧に積み重ねていってほしい。

▼メタルジャケット▲

複雑な地形



▲戦いを有利に展開するには、各コンバットフィールドの特徴を知ることも重要。地の利を活かした戦術を用意することは、基本中の基本だ。



▶COM同士の戦いを観戦するカメラモードで戦術を学べ。

これは何!?
樹木や建造物は、足場としてだけでなく、盾としても活用できるのだ。

メイン画面の情報をチェック

①高度計
現在の高さを表示している。この表示を確認しながら、空中での微妙な高さを細かく調整できるようになれば一人前だ。

②ガン・マーカー
いわゆる照準。このマーカーに向かってリニアガンが発射される。絶対に見失ってはいけない。

③ダメージ・メーター
メタルジャケットのダメージ量を表示。後ろから攻撃されて、気がつけば爆発寸前だったなんてことも…。こまめにチェック。

④ブースト・メーター
残りのブースト出力量を表示。ブーストを使うと徐々に減っていき、使わずにいると回復するのだ。無駄なブーストは厳禁だ。

⑤ジャンプメーター
残りのジャンプ（飛行）出力量を表示。メーターが無くなると、メタルジャケットは急速落下してしまう。

▲実はこのゲームには一つのハンディキャップとして、計器類を指定してその表示を消すという機能も用意されている。上級者VSビギナーもこれで安心だね。

⑥視点マーカー
「視点の高さ」を表示している。頭上の確認はいちいちジャンプしなくても、上空を見上げることができるのだ。

⑦速度計
移動速度を表示。敵を追撃しているときは、敵の速度にあわせて調節したい。しかし、実戦では確認している余裕はないかも。

⑧残り弾薬数
武器の残り弾薬数を表示。標準武装のリニアガンには弾切れがないが、特殊武装の使用回数には制限がある。

⑨メイン・レーダー
コンバットエリア全体のメタルジャケット及び、自機の進行方向を表示。一目で戦況がわかる、最も使えるレーダーだ。

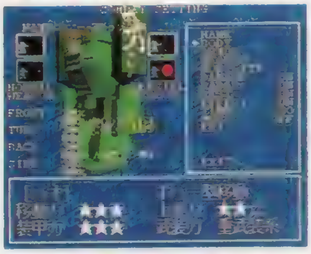
⑩サブ・レーダー
自機の周囲のメタルジャケットを表示。ただし乱戦模様になってくると、レーダーよりは画面で判断する方が確実だろう。

 ©1995 PONY CANYON

セッティングも重要な戦術！ 入念に設定せよ

微に入り細に入り、ほとんどオリジナルのメタルジャケットが作れてしまうほどに細かいコンバットセッティング画面。プレイヤーが乗り込むメタルジャケットの選択や性能の設定だけでなく、プレイ環境の変更もできる。まずは、それぞれ違った特徴を持つ8体のメタルジャケットの中から、自分に合った機体を選ぶことから始めよう。得意な戦法にマッチした性能の機体を選ぶか、それとも自分好みの外観を優先してセッティングで調整するか…。具体的には、「障害物が多いエリアでは、スムーズに動ける小回り重視型。逆に視界が広いエリアでは、防御力とスピード重視型の設定がそれぞれ好ましい」というふうに、ARMOR、BODY、WEAPONの設定は、戦術的に非常に大きな意味を持っている。この設定自体が1つの戦略だと言ってもいいくらいだ。コントローラさばきを駆使した高度なテクニックの成功率にも関わることなので、戦闘が始まってから後悔しないよう、念入りにチェックしておこう。

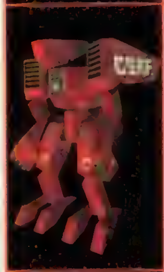
微妙なセッティングが勝敗を分ける!!



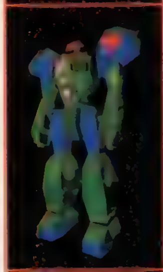
◀コンバットフィールドの背景にあわせて、メタルジャケットの色を変えてみるのも面白い。森林に緑、雪原に白というふうに、迷彩の効果を狙ってみよう。意外と有効なのだ。

NAME●プレイヤーネームの変更ができる。最初から設定されている名前が気に入らないときに。	BODY●機体の選択と、カラーリングの変更ができる。せっかくだから、色にもこだわってみよう。
ARMOR●装甲力の設定を行う。数字を上げるほど、受けるダメージが減少する。	WEAPON●武器タイプの選択が可能。ただし、最初のうちはあまり意味がないかもしれないけど。
MOBILITY●ノーマル移動時とブースト移動時の機動出力量を変えることができる。前進、回転、後退、左右移動の速度を別々に設定できる。	
DAMAGE●コクピット画面にダメージ・メーターを表示するかどうかを設定できる。	RADER●コクピット画面にメイン・レーダーとサブ・レーダーを表示するかどうかを設定できる。
REST●画面に残り弾薬数を表示するかどうかを設定できる。通信対戦でのハンデに使えるかな？	EFFECT●ダメージを受けたときに、画面に障害が生じるかどうかを設定できる。
TIME・MUSIC・KEY●バトルの制限時間、戦闘中のBGM、コントローラ操作の変更を、それぞれ行うことができる。	

アルフォン
上級者用のメタルジャケット。そのココロは？ 基本的な能力が最も低いということ。プレイヤーの腕が頼りの機体。



リムズアット
上昇力に優れる。反面、他の能力に不安があるので、地上での戦いにはあわない機体だ。空中からの攻撃に長けている。



ギャブラ
移動力と装甲力が高い。上昇力は低いので、市街地など高い障害物があるエリアでの戦いは苦戦を強いられる。

ギルガギーナ
移動力、上昇力が高いのに対して、装甲がもろいのが弱点のメタルジャケット。機動力を活かした撹乱戦術に向いている。

ソルソリア
最高レベルの上昇力を誇り、強力な武器を装備している。やはり空中からの攻撃が得意だが、意外にもろい一面も持つ。

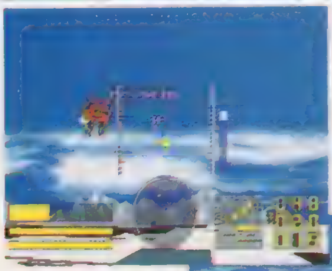
クォン
上昇力の弱さをおぎなって余りある、移動速度の速さと装甲力が魅力。小細工無用のパワー重視タイプだ。

ブリッツ
8体の中では珍しい能力平均型。すべてのエリアでオールマイティに戦うことができる。強力な武器も搭載している。

バオ
攻撃、装甲、移動のすべてに優れた最強の機体。無人の広野を行くがごとく敵をなぎ倒し、縦横無尽に戦場を駆け巡る。

▼メタルジャケット▲

操作の基本をしっかり把握しよう



◀コントローラ操作の標準設定では、左右の旋回と、上下の視点移動を間違えやすい。上を向こうとして左に回転するなんて、自分にしかわからないとはいえナサケナイぞ。

▶森林など、障害物が多いエリアをスルスルと移動できるようになれば一人前。樹木を踏み倒してもダメージは受けないから、最初はぶつかりながら練習を重ねるのだ。

戦闘で使わないのはセレクトボタンだけ。それ以外のボタンにはすべてなんらかの操作が設定されているのだ。キーコンフィグは、コンバットセッティングで変更することができる。標準の設定が気に入らないなら、さっさと使いやすいように変えてしまおう。最初のうちは使わなくてはならないボタンの多さに戸惑うだろうけど、それは仕方のないことだ。メタルジャケットの操作を、ボタンではなく指で覚えたらもう大丈夫だぞ。ちなみにブーストとジャンプは、ボタンを押し続けることで空中を飛び続けたり、高速で走り続けたりできる。メーターが底をついたら効果も消えてしまうが、時間がたつと回復するので、とりあえずは気にせずにガンガン使いまくってもOKだ。

戦法指南 其ノ壱

「戦士の道も一歩から」! 戦場での知恵を学びとれ!!

戦場で生き残るということは、絶対に負けないということだ!!

テクニカルに戦い、そして勝つ! 最初からそれができれば苦労はないが、簡単にそうできるほど、このゲームは甘くもないのだ。様々な状況に瞬時に対応できる知恵があって、初めてテクニックは光るもの。戦うための技術ももちろん大切だけど、まずは戦場で生き残るための知恵から紹介していきたい。基本はメイン・レーダーや遠くの爆発音を頼りに常にフィールド全体の戦況を把握しておくこと。それをもとに次の行動を判断していくのだ。安易な予想や勝手な思いこみは厳禁!!

◀コンバットエリアとメタルジャケットの相性を知っておけば、作戦が立てやすい。機体の性能だけに頼っているようでは、スムーズな移動さえままならない

▶自機が破壊されてしまっても、戦闘の様子はカメラモードで自由に見て回ることができる。こうはなりたくないけどね。俗称、「幽体離脱モード」(笑)。

初級 油断は敗北への導火線!? 複合アクションに注意

走って、飛んで、撃って、個々のアクションを単調にこなすのではなく、実戦では複合アクションを多用していきたい。間合いを詰めながら撃つ、飛びながら旋回するというふうに、複雑でスキの無い動きを心がけつつ戦おう。単調な動きからはスキが生まれるし、パターンを読まれると狙い撃ちされるだけだ。

◀敵に追われているときも、ただ直進していたのでは「撃ってください」と言っているようなもの。

中級 自分の位置と敵の位置は常に把握しておこう

フィールド全体の戦況をつかむには、メイン・レーダーが有効だ。自機がいるエリアは白(向かっている方向は△で示される)、味方がいれば緑、敵がいるエリアは黄、両方が混在しているエリアは赤で表示されている。敵と味方の位置を把握すると同時に、交戦状態にあるエリアも一目でわかるのがポイントだ。

◀味方のメタルジャケットは、盾にもなる。味方がいる場所に敵を追い込んだりなど、活用させてもらおう。

上級 いざとなったら強行突破! 一瞬で決断せよ

「もはやこれまで」という状態まで追いつめられても、あきらめるのはまだ早い。一見自殺行為ともとれる大胆な手段が効を奏する場合もあるのだ。例えば複数の敵に包囲されてしまったとしても、体当たりで囲みを突破するなど、なんらかの対応策はあるハズなのだ。考えている時間はないぞ、攻撃あるのみ!!

◀安易にジャンプして逃げようとすると、動きを読まれて攻撃される場合が多い。思い切った作戦で敵をひるませろ。

日本一メタルジャケットのうまい 男たちに聞いたみた!!

必勝のテクニック! それは特攻戦法ですッ!! エネルギー残量で勝っている場合は、難しいことは考えずにただただ突撃あるのみ、というのも一つの手ですね。敵に気づかれてしまうと、狙い撃ちされて苦しくなりますけど(笑)。でも自機と敵のエネルギー残量が残りギリギリの場合は、意外に有効なんですよ、この戦法。逆に徹底して消極的に逃げ回るというのもまた、一つの手ですね。最後に自機が生き残っていればいいんですから。また、メイン、サブ、両レーダーの捕捉範囲の違いを把握して、こっそり近づくという作戦もアリです。サブ・レーダーにばかり頼っているような相手だと、簡単にバックをとることができます。
(ポニーキャニオン/メタジャデバッガーズ)

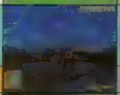
6種類のコンバット・エリアをチェック!!

6種類のコンバット・エリアには、それぞれに特徴的なオブジェクト(建造物など)とエフェクト(トラップや仕掛け)が設定されている。エリア選択時にエフェクト設定をONにしておくと、地雷や濃霧など、エリアに合った仕掛けが作動するのだ。余計な仕掛けは一切ナシで純粋な実力勝負を楽しみたいなら、設定をOFFにすることもできるぞ。また、エリア選択画面では時間帯の変更も可能だ。設定によって、エリア全体が夕焼けに染まったり、暗闇に包まれたりなどの変化が起こり、戦況に重大な影響を与えるのだ。

時間帯の違い

DUSK (夕方)

SUNRISE (日の出前)



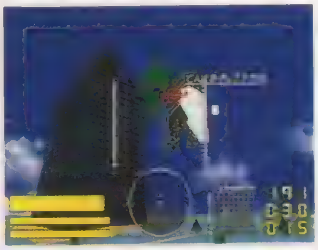
NIGHT (夜)

NOON (真昼)

INFRARED (赤外線暗視カメラ)

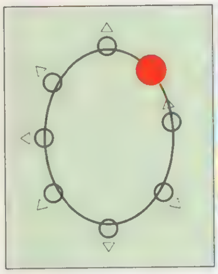
戦法指南 其ノ弐　臨機応変縦横無尽！　これがメタジャ必勝のテクニックだ

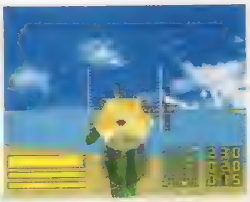
まるで対戦格闘アクションのコマンド入力のように、キー入力の組み合わせ次第で、メタルジャケットは敵の意表をつく特殊な動作もできる。ここで紹介しているのは、中でも極めて基本的なものだ。君なりに応用して、より高度なアクションを編み出してみてほしい。



◀方向ボタンと回転ボタンを同時に押し続けることで、円を描くように旋回することができる。上下左右のどのボタンと組み合わせるかで、移動する方向や機体の向きが変わる。

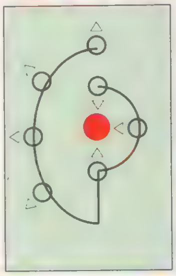
A 敵のバックに回り込む

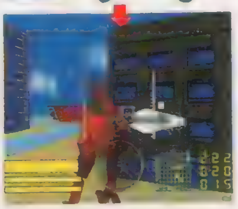




前進とその場での旋回を組み合わせると、円を描きながら後方に移動することができる。敵に背後をとられても、その敵の背後に回り込めるのだ。

B さらに前に回って撃つ



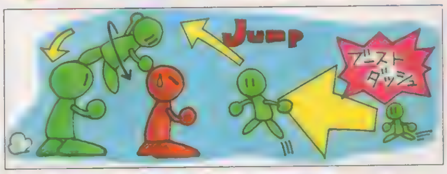


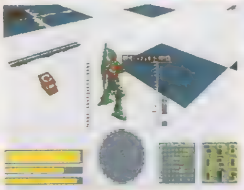
CAUTION!!

Ⓐの動きの後、相手が素早く後ろを振り向くことも考えられる。そのまた裏をかくのがⒷの動き。キー入力だけでなく動きの組み合わせを考えることも重要だ。

右、もしくは左への移動と左右のその場旋回を組み合わせると、円を描きながら前方に移動することができる。このとき、方向ボタンを小刻みに押せば小さな旋回も可能。この小さな旋回を、左で紹介した動作の後に続ければ、敵の背後に回った後、フェイントをかけるように再び敵の前に回り込むことができるのだ。これぞ複合アクションの妙技。

C 敵を跳び越える





相手に向かってギリギリまでブーストダッシュで接近し、激突する寸前で敵のちょうど頭の上に浮くようにジャンプ！　そのまま空中で半回転して自機の向きを変え、敵のバックをとるのだ。一連の動きに要する時間はブーストダッシュの距離にもよるが、約2～3秒。たいがいの相手は反応不可能だろう。方向転換中、ジャンプボタンは押しっぱなしにすること。

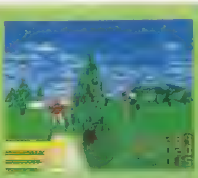
平野

障害物が少なく視界が広い。小細工ができない真っ向勝負のエリアだ。エフェクトは「地雷」。ONにすると多数の地雷が仕掛けられる。むやみに動き回るのは危険だ。

▲地雷のダメージは小さいといっても、チリも積もれば山となる。足元を撃ちながら移動しよう。

森林

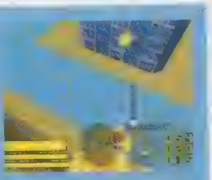
樹木が行く手をさえぎる森林地帯と、見通しの良い平野部に分かれている。敵を得意な場所におびきよせて戦おう。エフェクトはここも地雷。足元にも気を配るのだ。



▲樹木はなぎ倒して歩けるが、弾よけになるので残しておくのが得策。森でのゲリラ戦も有効だ。

市街地

シチュエーションとオブジェクトのどちらで見ても、もっとも楽しめるエリアかもしれない。高層ビル群を戦いにどう活かすかが勝利の鍵。エフェクトはここも「濃霧」。



▲高層ビルの屋上から狙撃する作戦が意外に有効。逆に言えば、屋上に注意せよ、ってことね。

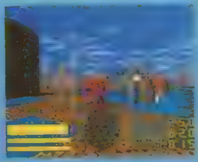
積雪

一面の雪景色がまぶしいが、滑ったり動きづらくなることはないから意識することはない。ただし、エフェクト設定をONにすると吹雪の猛威が視界をさえぎるので注意。

▲ところどころにある民家は踏みつぶせるぞ。ここでは白い機体の敵が発見しにくいので注意。

岩場

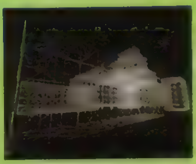
小高い岩山に視界が狭められる。果敢に動いて敵をいぶり出すか、岩陰から奇襲作戦を展開するか、どちらかを選ぼう。エフェクトの「濃霧」をONにすると視界は最悪。



▲岩陰に機体を潜める奇襲作戦も悪くはない。通信対戦でやると卑怯者よばわりされるかもね。

軍事基地

エフェクトが「砲台」というところが、いかにも軍事基地らしい。難度は最高。強者同士が決着をつけるのに、最も適したエリアだ。半端なテクでは生き残れないぞ。



▲現在開発中のもっともレアな画面写真。このワイヤーフレームにどんなデザインが加えられる？

ガンナーズヘヴン

●ジャンル／シューティング・アクション●メーカー／SCE
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／無し●多人数プレイ／不可

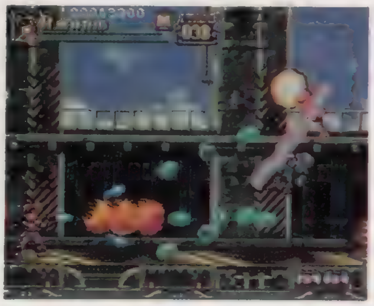
ココが違う PS POWERチェック!

このゲームの攻略の80%ぐらいは、ボスのさまざまな攻撃をいかにしてかわすかにかかっていると言えましょう。こうすればOKと頭でわかっても、なかなか思いどおりにいかなかったりするんだけど、はじめはどーにもならないと思ったボスが、完璧にパターン化して倒せたときの気持ちよさは、やっぱりこの手のアクションに特有のものッスね。おもわず仕事での必要以上にやりこんじゃいました。すいません（笑）。　（TAC☆）

なかなか進めない人のための要点チェック!!

武器を使い分けているか!?

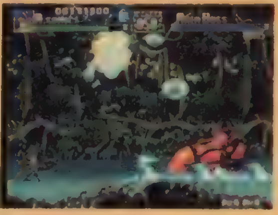
武器のパワーアップには時間制限がある（カウントダウン方式）ので、ボス以外の戦闘ではなるべく足を止めずに進んでいくことが有利に戦うコツになっている。そのためには、数の多いザコやカタい敵といった相手によって、的確に武器を切り替えながら戦わないといけないぞ。



◀HからNなら武器セレクトボタン3回というように、武器の順番を覚えてしまえば、素早く切り替えられる。

アクセルの場合

カタい敵に対して、一点集中で狙い続けるような場合はNのバルカンが最も効率がいいが、動きながら攻撃するなら、1発の威力の大きいFの爆裂弾のほうが有効。敵の攻撃の状況によって使い分けよう。Hのロックオンレーザーは、ザコが多いときだけでなくホーミングミサイルに対して、とても頼りになる。Gのグランドカッターはあまり使う機会がないが、地面に接している敵に対しては、絶大な威力を発揮してくれるぞ。



▲地形にそって飛んでいくカッターが、大ダメージをあたえる。

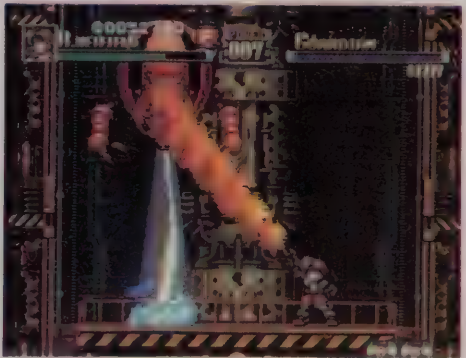
ルカの場合

アクセルの場合ほど細かい使い分けをしなくても、パワーアップしていればHのホーミングとFのファイアだけで、ほとんどのりきれる。ただし、パワーアップを切らしてしまったときは、Nのショットガンのほうが攻撃力が高いぞ。敵のホーミングミサイルに対しては、ホーミングよりもショットガンやファイアで弾幕をはろう。Gのバウンド弾はやはり出番が少ないが、ブースト中はとても強くなるので、ぜひ使ってみよう。

▲ボス戦では、なんといってもファイアの攻撃力の高さがうれしい。

Lockボタンを使っているか!?

これを押していると武器を撃っている間は移動できなくなるが、逆に斜め上の敵を狙い撃ちすることができるようになる。ボス攻略には不可欠なので、必ずマスターしておこう。



▲ボスの弱点は上の方にあることが多い。ロックボタンを使わないと、ボスの攻撃の中へ突っ込んでしまうことになるぞ。
◀ステージ5の空中面では、使い方が変わる。ロックボタンを押している間だけ、向いている方向を変えられるのだ。

ボタンCONFIGを活用しよう

このゲームでは、6つのボタンをフルに使って戦わなくてはいけないので、早く自分の使いやすいセッティングを見つけたほうが楽にプレイできる。特に武器セレクトボタンは、ショットやジャンプと同時に押せるように、LRボタンのどこかに移してしまったほうがいいぞ。

◀電撃おすすめのボタンコンフィグ。始めはLRボタンを押し間違えやすいが、慣れれば素早い操作ができる。

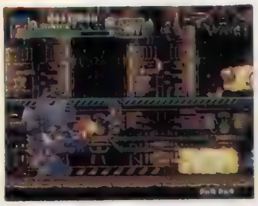
 ©1995 Sony Computer Entertainment

Stage4～5のボスを中心に徹底攻略!!

Stage4 パンプキンヘッドの秘密工場へ突入!!

エリア1

このエリアは、かなり攻撃が激しくなっている。アクセルはH、ルカはFでザコを一掃してから、カタい敵を片づけていこう。



▲慎重に進んで上の段の敵を1体ずつ片づけてから、下のロボットの後ろに回って倒そう。

BOSS フレイムドラゴン

第1段階では、さまざまな火炎攻撃の避け方がポイント。右上の説明を参考に、画面中央より少し左右によったところで上に攻撃しながら、始めの炎の動きでどのパターンかを見きわめるのだ。真下に炎を出しながら移動してきたときは、イッキに逃げると必ず逃げ場がなくなるので、ギリギリまで引きつけながら、少しずつ逃げるようにしよう。第2段階は、パターンさえわかってしまえば簡単だぞ。

パターン1

▲画面端へ向かって飛び越えたら、もう一度中央へ向かってジャンプ。

パターン2

▲炎が上昇したあと、中央へ向かって襲ってくるのでジャンプで避ける。

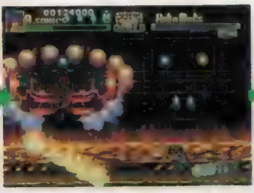
パターン3

▲しゃがんで炎を避けたあと、スライディングで中央付近へ。

▼止まっては少し歩く、の繰り返しで攻める。アクセルは爆裂弾、ルカはホーミングを使おう。

第2段階

▲はじめは左に突っ込むので、右端へ逃げておく。

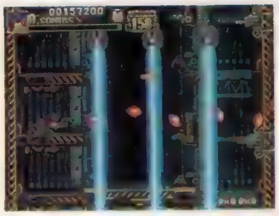


▲炎を吹きながら移動するのを追うようにして、反対側へ。

▲あとは、同じパターンを左右交互に。武器はHを使おう。

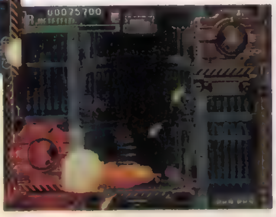
エリア2

上からのレーザー攻撃は、エレベーターの上だけでは避けきれない。ワイヤー中の無敵をうまく使いながら、左右の足場に移動して回避しよう。



▲壁にそって上がってくるレーザー砲台は、ちゃんと倒さないと危険。

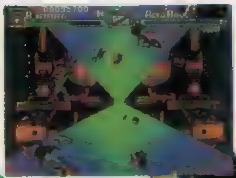
◀ここは、ワイヤー移動の距離を最大限にとれるように中央より少し端に寄り、レーザーをくらう直前に反対側へ向けてワイヤーを発射する。



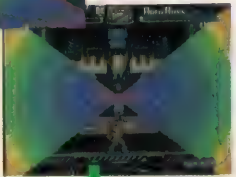
▶この位置でしゃがんで攻撃したら、すぐに歩いて反対側へ。ここで時間をとられると、仮にノーミスできていてもボス前にパワーアップが切れるぞ。

BOSS B・Hジェネレーター

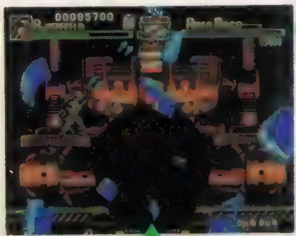
4パターンの攻撃を順番に繰り返してくる。ブラックホールで吸い込んだ残骸を吐き出すときは、2つのパターンが交互にくるので覚えておこう。



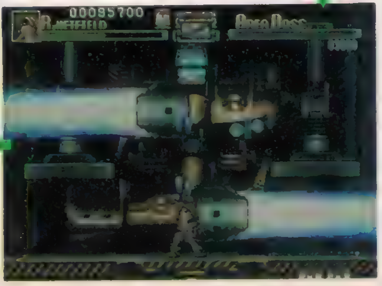
◀▼1回目はそのまま足場の上にいればOK。次にどちらがくるのか、間違わないように。



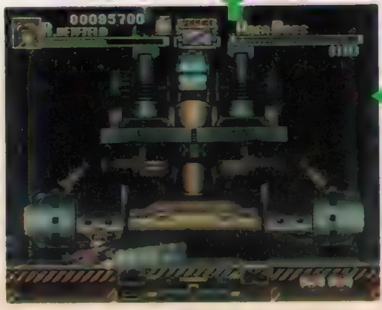
◀弱点は頂点のライト部分。この足場から、斜め上に攻撃だ。吸い込まれる残骸には当たらない。



▼フレアームが中央へ移動してくる間に、スライディングで端に向かって逃げる。



◀残骸の放出が終わったら、すぐにここへ。ビームに当たらないように右、左と、ちょっと歩いて避ける。

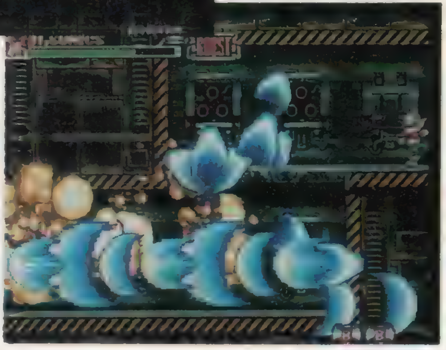


エリア3

狭い通路での戦い。前のエリアでアイテムが出ないので、このあたりでパワーアップが切れてしまうことになるだろう。あせらずに、壁の砲台を確実につぶしながら進もう。

◀この戦車の出す炎が見えたら、すぐに左端まで後退してNで攻撃。

◀こうして足場の下にぶらさがれば、砲台とザコの両方を、安全に相手にすることができる。



▼ブーストとパワーアップを取ったら、武器をGにしてイッキに進んでしまえ。

ワンポイントチェック! ワイヤーを使え!

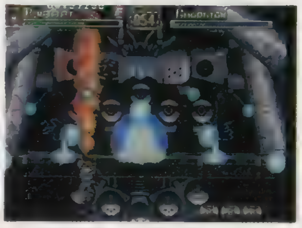
ステージ4では、ワイヤーを使う機会が多くなる。エリア2のエレベーター内のような場所だけでなく、上の足場に登りたいときにも、ジャンプよりも安全確実に移動できるワイヤーを多用していこう。

◀このあたりでは、いざというときの緊急回避ができるように、ワイヤーボタンに指をかけておこう。

BOSS ジャイアントブレイカー

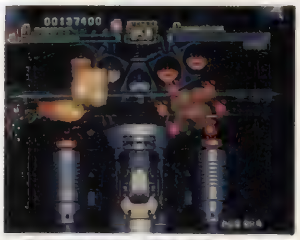
第1段階

上段 まずは、本体のあちこちに装備された武器を破壊しなければならない。広範囲に攻撃できるファイア系の武器で戦おう。ここではスライディングが使えないので、常に早めに動くこと。

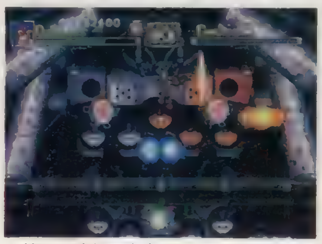


▶あちこちを攻撃せずに、1カ所ずつ順番に壊そう。

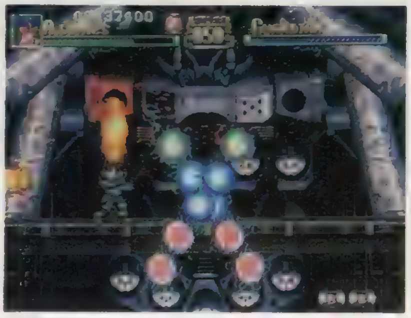
下段 1連の攻撃パターンを繰り返すと、足場が下半身へと移動する。下段では、両サイドにあるミサイルの発射口がやっかいなので、集中攻撃してまず最初に破壊しよう。



▲足場が下がりはじめたら端に移動して、この位置からミサイルの発射口を攻撃。



▲始めの攻撃。中央で斜め上に攻撃しながらギリギリまでねばって、垂直ジャンプで弾をかわす。

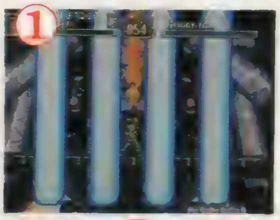


◀タイミングは読みにくいが撃ってくる少し前から動き続けて敵の狙いをはずす。

◀中央のレーザー発射装置は最後に。動き始めたら、ぶら下がったまま移動して攻撃。

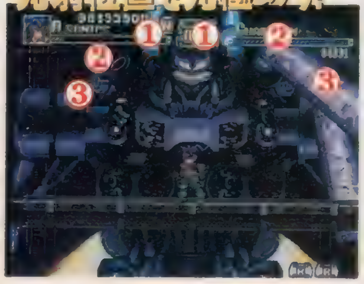
第2段階

すべての武器を破壊すると、背中から極太レーザーを発射してくるようになる。ここは発射位置をよく見て、どの方向からレーザーが飛んでくるかを見極めよう。肩のアーマーを片方だけ壊せば、発射位置がわかりやすくなるぞ。



◀頭部の真下にいれば、ちょうどレーザーの間に入れる。気にせずにそのまま攻撃し続けよう。

発射位置を見極めろ!



▲斜めから交差するレーザー。第2段階の1発目はこれがくる。急いで端のほうへ逃げよう。この間に、肩のアーマーを攻撃していてもいい。

▲左右から横にレーザーがくる。中央で待って、レーザーが見えたら垂直ジャンプしてかわそう。②と発射位置が似ているので注意。

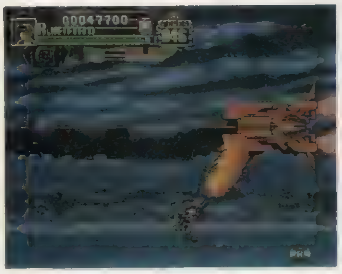
第3段階

最後は、両手で足場をつかんで上昇しながらの戦い。頭部の真下で攻撃して、口を開きはじめたら足場の端に避けて斜めに攻撃だ。足場はだんだん狭くなってくるが、攻撃に集中していれば追いつめられる前に倒せるぞ。

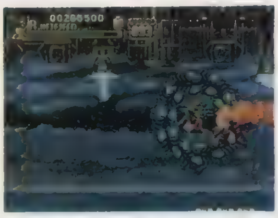
◀追いつめられても、拳を飛び越えれば手の上に乗ることができる。

Stage5 ヴァルキリーを追って大空へ!!

空中戦では、STGの基本どおり画面左寄りで戦おう。武器はHがメイン。ほとんどのザコは画面内に出現する前に倒せるぞ。ただし一部のカタい敵や、後方からくる敵には、ちゃんと方向を変えて対処すること。特に斜め上への攻撃はよく使う。方向転換はロックボタンを押して斜め上に移動し、すぐにロックボタンだけを離す感じで。



◀こいつを倒せばライフ回復。威力のある武器に切り替えよう。



▲メカ竜が出る前に、砲台を壊すこと。あとは内側に入ってFで攻撃。

▼ボス直前のアイテム地帯。アクセルはH、ルカはNで壊しまくれ。

BOSS ドラムロ

第1形態

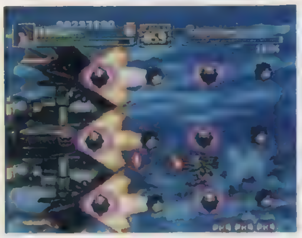
本体と上下のポッドから、3WAYをメインに攻撃してくる。左端の真ん中あたりで、上下にチョンッチョンッという感じで動いてかわそう。武器はNがいいぞ。

▲本体を最初に壊すと、ポッドからの弾が速くなってしまう。上下どちらかを先に壊しておこう。

第2形態

ボールのような弾を飛ばしてくるのだが、この軌道がトリッキーで読みにくい。弾の動きにあわせて右に後退しながら、軌道が変わった直後を狙ってすり抜けよう。攻撃は撃ちっぱなしでいいから、とにかく避けに集中だ。

▲隙間が空いた瞬間を逃がさずに、スッと左へ。リズムが大切だ。



▲連射攻撃に備えて、基本的にはこのくらいの高さをキープ。

第3形態

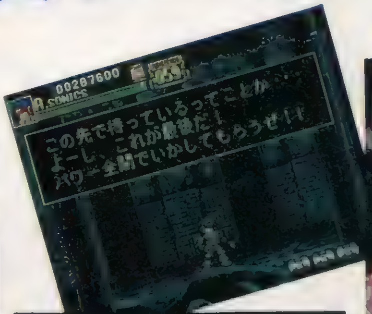
◀丸い弾ではなく、5WAYの間を抜けながら右へ出て避ける。

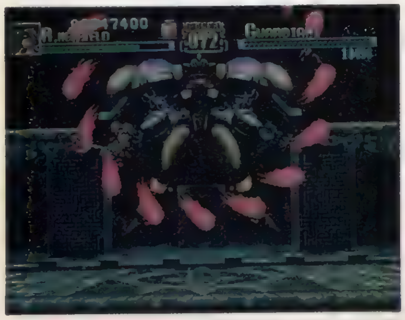
◀しっかりこちらを狙って連射してくる。なるべく引きつけながら、8の字を描くように切り返して避けよう。

▶このレーザーは、外側に避けるのではなくて、渦巻きの内側に入る。ボスの動きをよくみてラインをあわせよう。

そして…最終ボス"ヴァース"との決戦!!

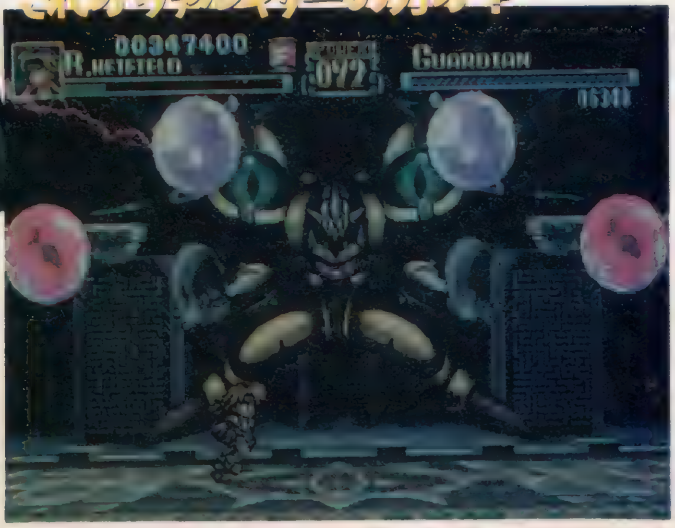
ステージ6は、最終ボスとの対決だけになっている。伝説の秘石ヴァルキリーの力を持つだけあって、さすがに手強いぞっ！　詳しい攻略はできないが、一言。左右の足場とワイヤーを使ってパターンを作ろう!!





▲これまでのボスの無骨なデザインとはひとあじ違った、流麗なラインがカッコいい。……なんていっていられないほど強いのだ。攻撃パターンも多い。

これがヴァルキリーの力か？



ナイトストライカー

●ジャンル／STG●メーカー／ビング
●発売日／7月下旬●価格／¥6,400
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

もう俺なんかは、"ナイスト"と聞いただけで、思わず遠い目をしてしまうくらい、思い出深いゲームだったりする。アーケードに登場したのは5～6年前だと思うけど、いま改めて見ても、やっぱりイカス。本当の名作というもんは、そう簡単に風化しないということを感じさせてくれる逸品ッス。PS版では、当時のアナログレバーの操作感がうまく再現されていて、かなり気持ちよく遊べるようになっているのがグー。 （TAC ）

あの名作3DSTGがついにPSに登場!!

謎のテロ組織に誘拐されたレーザー工学の権威マスカ博士を救出するため、国連特務機関は歴戦の勇士を集めた精鋭部隊に出動を命じた。特殊装甲車〝インターグレイXsi〟を駆り、不可能とも思われる任務を遂行する最強のコマンド。その名は「ナイトストライカー」!!

近未来の夜の街を舞台にしたシャープなカッコよさと、ハイスピードで疾走しつづける爽快感で一世を風靡した、3D・STGの名作をアーケードから移植。内容は硬派だが、シールド制やフルオート連射のショットといったシステムによって、マニア以外の人でも気持ちよくプレイできるようになっているのもウレシイ。

◀自機のインターグレイは、ホバー飛行により空中や海上での戦闘が可能である。

▲接地した状態では、タイヤを出して走行モードに変形。操作性は変わらないがイカス。

操作テクニックを駆使して、闇を切り裂け!!

自機を操作するテクニックを身につけていくことで確実に上達を実感できる、その絶妙のゲームバランスも「ナイトストライカー」の大きな魅力のひとつ。特に、このゲームの特色といえる敵の誘導ミサイルを回避するときの感覚は、とても熱いものがあるぞ。愛機インターグレイを、手足のごとく操れるようになってこそ、「ナイトストライカー」の真の面白さがわかるのだ！

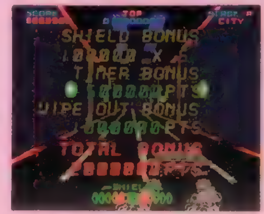
◀方向キーを入れるのと同時にボタンを押すとホーミング弾を撃てる。左右に振りながらボタン連打だ！

◀常に大きく円を描くように動くのが基本。初心者でも、これだけでかなり先へいける。

◀やはり基本は回って避ける。慣れてきたら、素早く∞を描くように動いて避けるテクニックも練習しよう。

☆特殊ボーナスで高得点☆

そのステージの敵を1機残らず撃破したときに得られるワイプアウトボーナスや、ステージ中1発も弾を撃たず、しかもノーミスでステージクリアしたときに得られるパシフィスト（平和主義者）ボーナスなど、さまざまなボーナス得点が用意されているのだ。上級者は、これらのボーナスをゲットしてハイスコアを狙おう。地上を走っているあいだ得点が入り続ける走行ボーナスなんてのもあるぞ。



▲ボーナスは、連続でとれば得点が増えていくのだ。

▼ナイトストライカー▲

© 1995 VING Licensed from TAITO CORP.

愛機とともにさまざまなシーンを駆けぬけろ!!

ステージをクリアするごとにルートが分岐し、さまざまなシーンを選択できるようになっている。6ステージでゲームクリアだが、ルートによってかなり難易度が違うので、腕にあわせて何度も楽しめるのだ。

◀右寄りのルートの方が難易度は高め。全部で21ステージ、9種のシーンがある。

SKY —上空—

◀障害物がないので動きやすいが、そのぶん敵の攻撃も激しいステージだ

FACTORY —地下工場—

◀突然左右から、隔壁が閉まってくる。ギリギリでかわさないと抜けられない。

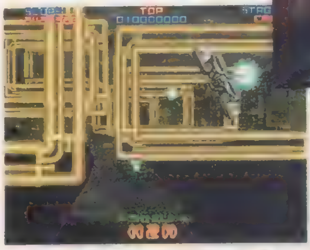
▶先の方のステージでは、柱の数が増えて、間隔も狭くなるのでかなりツライ。

CITY —市街—

▲左右にビルが建ち並ぶ。ヘリや装甲車からの攻撃がメインだ。ビルの看板も撃てるぞ。

CANAL —運河—

▶狭い場所なので攻撃を避けにくい。突き出したパイプに注意！



◀ステージの最後には、こんなパイプの間を抜けなくてはならない場所が！

TUNNEL —トンネル—

◀敵の数は少ないが、隔壁のパターンをちゃんと覚えないとクリアするのは難しい。

▼ナイトストライカー▲

ボスも強敵ぞろいだ

各ステージのボスも、シーンごとに違った相手が待ちうけている。しかも同じタイプのボスでも、あとの方のステージでは一度に複数が登場するようになり、攻撃も強化されていくぞ。

ジィロハウンド

◀CITYのボス。シールドをはずしたときしか、ダメージを与えられない。

ナイトジャッカル

▶トンネル内で次々に襲ってくる。ちゃんと撃ち続けていれば、楽な相手だ。

ファイアークラッカー

◀郊外のボスは、トレーラーの後部から大量の誘導ミサイルを撃つ強敵。大きく回ってミサイルをかわそう。

グレートデストロイヤー

◀寺院ステージを守る、3体1組の機動メカ。中央のヤツの耐久力が低いので、始めに集中攻撃しよう。

さらに最終ステージでは……!

自機がロボットに変形したりパワーアップして攻撃方法が変わるなど、6つの最終ステージそれぞれに驚きの演出が用意されている。エンディングもステージごとに違うので、全ステージ制覇をめざそう。

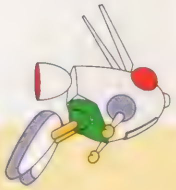
▶ステージRでは、支援メカ〝ティンカーベル〟が飛来し、自機とともに攻撃。

◀ステージQでは、なんと自機を撃墜されパーソナルアーマードユニットで戦うぞ！

ムームー星人の言葉をマスターしよう。

元祖とびゲー！ 大飛躍。

ヘンな宇宙。ヘンなキャラ。ヘンな浮遊感。バンジージャンプ風の体感3Dアクション。



絶賛発売中

ジャンピングフラッシュ！
JumpingFlash!
アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

標準価格 **5,800円**（税別） 品番SCPS10007

●プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ●商品についてのお問い合わせ先 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444 © Sony Computer Entertainment Inc

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

他では読めないパワフルで濃いゲーム評価記事

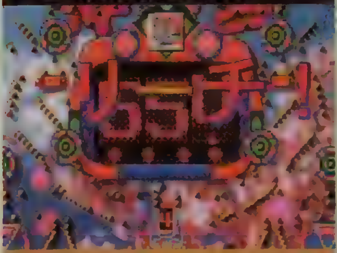
電撃PSソフトレビュー DEEPER

6本

ディーパー

パチ夫くん パチンコランド大冒険

■ココナッツジャパンエンターテイメント■ETC ■4月14日発売■¥6,800



他機種でも人気の高い「パチ夫くん」シリーズのPS版。パチンコの機種は14種類も用意されている。

金沢将棋'95

■セタ■ETC ■4月21日発売■¥7,900

世界最強の強さと攻めを自認する将棋ゲーム。モードも充実していて、難度も色々と設定できる。

岩崎啓眞

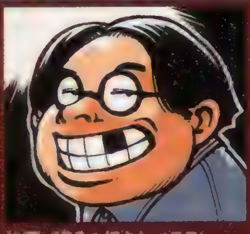
ゲームを愛するクリエイター

一時、読書をあまりしない時期があったんですが、また最近メチャクチャな勢いで読んでます。いや、やっぱり読書は面白いですよね。でもって、最近読んでいる本は心理学関係が多いです。ちょっとした理由で勉強を始めたんですが、これが実に面白い。やめられないほどなのです。

パチ夫くん パチンコランド大冒険：「ヴィクトリーゾーン」をシミュレーターとすると、こちらはゲームである。そして、ゲームである分、パチンコを知らない人間にも楽しめるように作ってあると感じた。ただ「ヴィクトリー」を見慣れてしまうと、玉の動きにゲームらしい嘘くささを感じるようになったのも事実。なんとも難しいところである。 **70**

金沢将棋'95：僕より強いらしく、中級以上では勝てなかった。強い人の意見によると時間無制限でやれば、「柿木将棋」よりも強いのではないか？ ということであった。操作性には問題ないが、相手の思考時間中にキャンセルする方法がないのは閉口した。あと、グラフィックにもう少し凝ってもいいのではないだろうか？ **70**

ウォルフ中村



格闘・SPGの好きなベテラン

ゲームをプレイしていて気になるのが、決定＆キャンセルボタンの不統一。×ボタンで決定しているものもあれば、○ボタンで決定しているものもある。前者はボタンの位置で、後者は記号内容でそうなっているのだろう。各社の事情もあるだろうが、統一することはできないだろうか？ 不便なんだよね。

パチ夫くん パチンコランド大冒険：システム、パチンコ部分、操作感等は問題なし。ただ、何かあるたびにCDを読みに行ってしまう（さすがにパチンコプレイ中はないが）のはつらい。一部のクリア台数設定やアイテムの効力等、バランスにも疑問は残る。特にラス前の台はキツ過ぎ。クリアまで50時間は優にかかるので、のんびりとどうぞ。 **80**

金沢将棋'95：最弱レベルですら、私の腕では互角に戦うのが精一杯。こちらが「慎重に寄せよう」と思っている時点で投了してくるところ（私は数分考え、詰みを確認した）にも頭の良さを感じた。操作感は良好だし、各種の設定も細かく指定できる。レベルをあげると思考時間も長くなるが、低レベルで遊ぶ分には問題ない。 **90**

メタルライターMUKU

マゾプレイが好きな猿ゲーマー

友人から、MSXをもらうことになった。これでまた不朽の名作『グラ２』やウォルフが絶賛の『ガリウスの迷宮』が遊べると思うと、ニヤリとしてしまう。今プレイすると、メチャつらいだろうなぁ。つらいといえば最近、MD『エイリアンソルジャー』のスーパーハードに燃えている。マジでつらい。

パチ夫くん パチンコランド大冒険：サブゲームも多く、けっこう楽しめる内容となっている。シリーズのカルトクイズもあったりして、やはりファン向けではあるけどね。ウリの「バーチャパチンコ」が、期待はずれだったが、PSだからといって過剰な期待をしなければ、十分及第点をつけられる。最終台のBGMは、SF映画ファンには涙モノ。 **75**

金沢将棋'95：COMのレベルが低いと異様に思考が速く、まず待たされることがなくプレイできる。これは非常に快適。逆にレベルが高ければ、じっくり考えてくるんだけど、この思考時間はマジで長い。じっくりと強い将棋を楽しみたい人に向いてるので、ヒマつぶしに一局、という軽い気持ちで遊ぶと痛い思いをするかも。 **70**

ROBO宮田

機械じかけの怪力ゲーマー

この頃体調が非常に悪い！ ライターのさとちーいわく風邪を治すには尻にネギを刺すのが１番、と言っていたが、オレはそんな治療方法を試すのもイヤだな…。１度、草間博士の所に行ってオーバーホールしてくるか。そんなわけで、今月でリタイヤします。今まで読んでくれた人アリ・ガ…ガ（故障）

パチ夫くん パチンコランド大冒険：パチンコ台の種類はさほど多くないのだが、その分パチンコ店のアトラクションやミニゲームや進行を有利にできるアイテムなどが豊富にあって、遊び感覚を重視した作りがパチンコマニアだけでなく誰でも楽しめる点が面白かったな。とくにバーチャパチンコは一見の価値あり。パチンコ玉の気分が味わえたぞ。 **60**

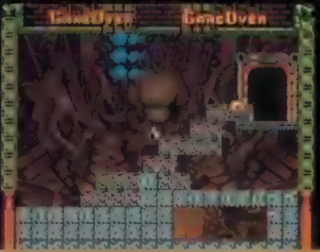
金沢将棋'95：「強い！」もうその一言につきるゲーム。レベル１で、あっけなくコンピュータに４連敗しちゃいました。いままで色々な将棋ゲームをやってきたが、これほどやりごたえあるのは無かったんじゃないかな？ 手強くてオレは超腹がたったけどね。強い棋士と戦ってみたいと思う人なら120％満足できると思うぞ。 **65**

イラスト／しろー大野

©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.©1995 SETA
※点数が赤い作品は各レビュアーのお勧めタイトルです。

ぐっすんおよよ

エクシング■A・PZG
■4月28日発売■¥6,800



アーケードで人気があった、面クリアタイプのアクションパズル。声優さんのセリフも入っている。

移植度は、満点以上である。アーケード版に加え、PSのオリジナル面まで入っているし、操作性・音楽・グラフィックなど文句はない。では、なぜこの点かというと、ルールが分かり辛いことと、ゲームの難易度がずいぶん高く、一般性に欠けていると感じたからである。難易度に耐えられる人にはお勧め。 **75**

私は初プレイ時にアーケードモード（おまけ込み）を一気にクリアしてしまった。それだけに「ハマれるゲーム」といえると思う。面構成はよく考えられているし、操作性も良好だ。後半になるとアクション性が強くなる点には疑問も残るが…。指先のテクニックが必要となるだけに、万人向けとはいえない。 **85**

解法がわかっても、ブロックの形や敵の出現などランダム性が強く、そう簡単には面クリアさせてくれない。逆に言えば、このランダム性のおかげで、苦労した面が簡単にクリアできる場合があり、ミスっても再度挑戦する気になる。例の変○モードも入っているし、イライラすることもあるけどメチャ好き。 **80**

パズルゲームはお金を気にしてゲームセンターでやるより、家庭でじっくり腰を据えて考えながらできる方がうれしいよね。でき映えの方もアーケード版に見劣りしないほど完璧！　さらにPS版オリジナルモードも付いて、長く遊べること間違いなしの超お買い得品だ。えみりちゃんもかわいいしね（笑）。 **85**

ガンナーズヘヴン

■SCE■ACT
■4月28日発売■¥5,800

とにかく派手なオリジナルのアクション。面数は多いが、フリーコンティニュー制で難易度は標準的。

今回のお勧め品。ボタン操作がやたらと多く、使いこなすまでに時間がかかるところと、ブーストがアイテムとして使えないのがちょっとした不満点だが、ともかく派手でやっていて楽しい。「PSらしさ」の違う意味として、普通のゲームもPSで作れば派手になるよという見本のようなソフトである。 **80**

何度もやられては攻略パターンを見つけていくという、パズル的な要素の強い作品。ただし、攻略パターンを見つけられないとプレイしていて楽しくないし（それだけに攻略できるとうれしいのだが）見つけた後はプレイが「作業」になってしまう欠点も併せ持つ。使用ボタン数は多めだが、操作感自体は良好だ。 **80**

いいなぁ〜、こういうの。「魂斗羅」系ACTが好きな人には、こたえられない熱さがある。ただ、覚えゲーでしかもボス戦は超パターン攻略が要求されるので、やりこんでしまうとアキが早いかも。そのパターンを追求するまでは、楽しいんだけどね。このタイプにしては、ハッタリが足りないのが惜しい。 **85**

画面を見ただけでは新世代機のゲームって感じがしないけど、プレイしてビックリ！　バリバリ撃ちまくっても処理落ちせず気分爽快だった。かわいいキャラも、アクションが多彩で飽きずにテンポ良く遊べたぞ。この頃ポリゴンを見飽きてゲップが出ているような人には、いい胃腸薬って感じの1本だね。 **85**

Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻

■SCE■ACT
■4月28日発売■¥5,800

オリジナルの3Dアクション。フリーコンティニュー制で難易度は標準的。タイムアタックもできる。

ポリゴンで3Dであるということをフルに使いこなしたソフト。「落ちる恐怖」をたっぷり味わえるし、ムービーにも味がありとても楽しくできている。ただ「落ちる恐怖感」をもう一歩追及してほしかった。その方が明らかに面白くなったと思われるので残念。あと、このゲームでは迷路面は余計に感じた。 **85**

浮遊感が気持ちいい、オリジナリティあふれる作品。途中のデモも、すごく気に入った（笑）。ゲームの難易度調整がうまく、自然とテクニックを身につけられるようになっている点も素晴らしい。ただそれだけに、終盤（特にラスボス戦）の難易度の高さが惜しまれる。私は10回以上戦っているが、未だに勝ててない。 **80**

慣れれば確実に先に進める、という意味ではバランスもよく、マップ構成も考えられている。落下感覚の疑似体験がこのゲームの最大の魅力だと思うんだけど、それが最も感じられるのは最後の6－1面。この面のように、極端に足場が狭い面が多くあれば、より楽しめたと思う。その点で物足りなさを感じた。 **75**

新世代機の機能をフルに活用した感じがビンビン伝わってくる。いいねぇ―こういった新しいゲーム感覚に奇想天外な世界観。プレイしていて、体がのけぞるほどのめり込めた。またデモCGもイカスので一見の価値有りだぞ。あと、高いところから落ちる感覚が妙にリアルなので、高所恐怖症の人は要注意！ **90**

MISSLAND

■アルトロン■TBL
■4月28日■発売¥5,800

3DのCGを使った間違い探しゲーム。シンプルなルールながら、2人同時に対戦プレイもできる。

今回メチャクチャ採点に困ったソフト。オリジナリティでは抜群なのだが、まず間違いを見つけてもそれを合わせるカーソルが妙で、正答であるにも関わらず「間違い」とされてしまうような事が起こるのが問題。次に操作性に問題があること。それでも今までにないゲームをしたい人にはお勧めする。 **60**

こういうポリゴンの使い方もおもしろい。だが、ゲームシステムの不備が目立ち、せっかくのアイデアが生かされないままに終わっている。中でも気になったのは操作性の悪さ。正解がわかっているのに、うまくカーソルを合わせられないため、ミスになることも多いのだ。対戦時のシステムにも改良の余地あり。 **35**

正解の判定がシビアで、納得がいかないものがある。ポリゴンが欠けたり、ビデオ出力では色のにじみがキツイので、間違いが見つけにくいことも多い。カーソルを固定して画面を回転させるというアイデアは評価できても、ゲームとして楽しめないのは大きなマイナスだ。せめて、画面が美しければね。 **35**

立体物を拡大縮小まで使って自由に動かし、間違いを探すのはなかなか難しい。1人より多人数でワイワイ探すと面白さが増すぞ。難をいえば操作性かな。間違いを見つけてセンターに合わせる作業が非常につらい。カーソルでチェックできれば良かったのに。そのへんがストレス溜まってマイナス点。 **45**

今月の総評

それほどの大作ではないがよくできた作品の多かった月だ。唯一「ミスランド」に厳しい点が付いたが、理由は操作性関係に難点があること。このレビュー記事ではアイデアが良くても操作系の問題には辛目の点が付いてしまいがち。

ところで、本誌のレビューでは雑誌発売時点ですでに発売中のソフトが多いので、もっと新しい今後発売されるソフトをとりあげてほしいというお便りをいただいた。もちろんこちらも、発売されるソフトの購入の手がかりにしていただきたいと思っているのだが、いかんせんソフトが完成（マスターアップ）してから発売されるまでの時間が短すぎて今のタイミングが精いっぱいなのだ。中途半端なバージョンで評価して、発売されたものと全然違うこともありうるので、今のタイミングで掲載し続けることをご理解いただきたい。なおご意見・ご感想は大歓迎。

岩崎啓真

今月は秀作ぞろいである。『ガンナーズヘヴン』と『ジャンピングフラッシュ！』はお勧めで、まず買って損したと思うことはない。『ぐっすんおよよ』も難易度に耐えられれば非常に楽しめる。『金沢将棋』と『パチ夫くん』はどちらも十分なできなので、好きな人なら買っても後悔することはない。そして難しいのは『ミスランド』。オリジナリティが高い分、面白いと言いたいのだが…操作でイライラすることが多いのがなんとも惜しい。いい月であった。

ウォルフ中村

イチオシは『金沢将棋』。いい対戦相手になってくれるだろう。そのほかではアクション性の強さが特徴（いい意味でも悪い意味でも）の『ぐっすん』、新世代機らしさがよく出ている『ジャンピング』、PSがアクションゲームにも強いことを証明した(!?)『ガンナーズ』あたりがいい。パチンコ物だけにプレイが単調になりがち（当たりが出るまでの待ち時間が長い）だが、『パチ夫くん』も悪くない。私はクリアまでに66台も打ち止めするハメになったが(笑)。

メタルライターMUKU

『ガンナーズヘヴン』は、ラクにクリアできるレベルになると、面白さは半減するかもしれない。パターン性が強すぎて、慣れると熱が冷める恐れがある。クリアするまでは、超熱いんだけどね。でも、このタイプのACTは異常に好きなので、ちょっと甘めに採点した。惜しいのは『ジャンピングフラッシュ！』。もっと狭い足場を飛び移る恐怖感（快感）を前面に出した方がよかった気がする。『ぐっすんおよよ』は、アクションパズルが好きな人にオススメ。

ROBO宮田

今月プレイしたPSソフトは6本と数は少ないけど1本1本が良質な作品だったかな。とくにお勧めなのが『ジャンピング』。自分がまるでポリゴンワールドの中にたたき込まれたような感覚が楽しかった。あと第一印象のインパクトが少し乏しく感じる『ガンナーズ』や『ぐっすん』も、そのままゲームセンターに置かれていてもおかしくないクオリティなので素直にお勧めできるぞ。今月は以上の3本が要チェック。また財布が軽くなってこまるムー。

DEEPER'S TALK2

DEEPな座談会 2回目

日を追うごとにファンが増え続けているPS。この人気ハードに最近見られる特徴とはなにか、レビュアーたちに簡単に話を聞いてみた。早速その会談を紹介しよう。

マニュアル未記載事項の謎

司会：最近のＰＳではマニュアルに書いてあった方がいいようなことで、実際には載っていないっていうのが目につくんだけれど。

M：あったねー。ボクはマウス対応とかスキップコマンドみたいに、操作性を良くするようなヤツが載っていないのは、ちょっと納得できないんだけど。

宮：『リッジ』の鏡のコースみたいに、意識して「隠し」にしたヤツは、やり込んでから「みつけたぜ！」って楽しさがあって好きですけどね。マウス対応とかも狙って隠しにしたのかな？

岩：あれはね、たぶん「隠しになってしまった」んだと思うよ。今のＰＳのゲームのマニュアルってさぁ、発売の４カ月前にできてなきゃいけないの。つまり、ゲーム開発が終わる２カ月前くらいだよね。だから、マニュアルができる前にゲームの仕様が固まっていない場合はマニュアルに載らないってことがありうるワケ。

宮：開発やマニュアル作りには、そんな事情があるんですか。

中：それなら情状酌量ってとこかなぁ。でも理想としては、追加仕様の説明の紙切れでもいいからマニュアルに加えるとか、メーカーが出してる広告でフォローするとかしてほしいよね。それでも間に合わなかったら、我々マスコミサイドが伝えていくしかないけれど。

司会：用意されているのに知らないでいたら、あまりにももったいないからね。

スコア&タイムアタック

司会：本誌で読者のタイムとかスコアを募集するコーナー作ったら、これが予想以上に反響があったんだよね。この人気をどう思う？

宮：コレって、どうなんでしょうね。僕はもともと、ユーザーには限界に挑戦する欲求みたいなのがあって、ＰＳがたまたまそれにこたえやすかったって気がするんですが。

岩：うん、タイム（スコア）アタックに向いたソフトって「短時間でプレイできる」「腕の良さが結果に反映する」「そのゲームの完成度が高い」っていう３つの条件があるんだよね。それを満たすゲームがＰＳ初期に多かったのが大きかったと思うよ。

M：何にしても自分の限界を知るのは楽しいから。あと、メモリーカードとかに残せるように意識してるっていうのもあるよね。友達の家まで持っていって見せたりして自慢なんかもできるし。

中：ＲＰＧだと「どこそこのイベント見た？」って感じの話題だけだけど、タイムアタックとかは同じ土俵で話せるものね。「ゲームが相手」じゃなくて、ゲームを通じた「人がライバル」っていうのかな。不特定多数が楽しめる開放的なところがいいんだろうね。

M：友達との競走って燃えるから。そこが発展的なんだろうな。

宮：これからも、こんな盛り上がりがずっと続くといいですね。

©XING／IREM 1995©1995 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.©1995 ALTRON

PlayStation
GUNNERS HEAVEN™
もっと
速い。 激しい。 派手。
撃っても撃っても次から次へと、襲いかかってくる敵キャラ。
想像をはるかにこえるスピード感。
〈プレイステーション〉が可能にしたアーケード級の
新しいアクションシューティングの世界がいま幕を開ける。
[ガンナーズ ヘヴン]
[完全攻略ガイドブック]
5月下旬発売予定
予価850円／NTT出版(株)刊
アクションシューティングゲーム。
〈ガンナーズ ヘヴン〉登場。
絶賛発売中 標準価格 ¥5,800(税別) SCPS 10006 ●プレイステーションのソフトは、すべて「ブラックディスク」です。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444 ©Sony Computer Entertainment Inc.

より スゴい タイムとスコアへの挑戦を愛する人、大募集!!

電撃 タイム&スコアアタック

全国の強者といっしょに自分の限界に挑んでみよう

前号まで〝激走グランプリ〟と銘打っていた当コーナーは、レースゲーム以外の種目でも盛り上がってきたので、今月から〝電撃タイム＆スコアアタック〟とコーナー名を改めた。これからも自分の限界への挑戦を愛する参加者たちの情熱が冷めない限り、ずっとこのコーナーを続けていきたいと思うので、奮って応募してね。今月は新種目『ジャンピングフラッシュ！』が加わり、『リッジ』『モータートゥーン』ではルール改正をしたので、全国トップへのチャンスもより広がったハズ。キミの名を全国レベルで広められるかも。チャレンジしようぜ！

◀自分のプレイの限界に挑戦する、これこそゲームの究極の味わい方だよね。

新たなる挑戦者のおきて

一人で複数の種目にエントリーしてもＯＫ。ただし、同じ人が同じ種目で再度申告する時にはその旨必ず書き添えてね。入賞した人には記録確認のために〝編集部から連絡の上で〟応募データを記録したメモリーカード（あとで返却）を送ってもらうぞ。『雷電プロジェクト』は〝８面クリアした場合のみ〟バックアップに正確に記録を残せないので、〝MISSION I COMPLETED〟表示中にＬ・Ｒボタン４つを押したオプション画面を出して、〝ADJUST DISPLAY〟でスコアが見えるようにして〝INFOMATION〟を呼び出した画面をビデオに録画しよう。これを確認に使うからね。

雷電プロジェクト（セイブ開発）

ノーマルモード

IIのノーマルモードで１クレジット（最高でも１周以内、オールクリアのスペシャルボーナスは含めていい）でのスコアを競う。１Ｐ・２Ｐ側どちらでも可だが、２人同時プレイは不可。メモリーカードを差したままネームエントリーを終えると自動的にデータのセーブはされる。ただし、１周クリアした場合はビデオ録画すること（〝あらたなる挑戦者のおきて〟冒頭参照）。

１周までのスコア

ジャンピングフラッシュ！（SCE）

タイムアタック

今月から加わった新種目。タイムアタックモードのワールド１のステージ１～３の合計クリアタイムで競う。３つのタイムの合計は表示されないので、申告する時に自分で計算すること。申告する時にはステージ１～３それぞれのタイムも書くのを忘れないように。あと、記録を出してから、セーブの手続きをしないとメモリーカードに残らないので注意しよう。

合計タイム

リッジレーサー（ナムコ）

タイムトライアル（オモテ）

ルールが変更になったので注意！　タイムトライアル（おもてコース、左右反転は含まない）の３周トータルタイムで競う。AT、MT、ネジコンの使用はいずれも自由。車はナント＃12以外のみOKで、〝車種別〟に集計するぞ。強者に歯のたたないキミはマイナーな車で挑戦しよう！　今までの応募ハガキは今回の競技の対象にならないので、挑戦する人は再申告してね。

３周トータルタイム

鉄拳（ナムコ）

イージーモード

対COMのイージーモードでのオールクリアまでのタイムで競う。使用キャラは最初から選べる８人。競技はキャラ別に集計するので、「自分の好きなキャラはタイムアタックに向かないし…」なんて心配は無用。ただし〝ファイトカウント〟は２、〝ラウンド　タイム〟は無限に設定しておくこと。クリア後にデータをセーブしておくのを、忘れないように注意しようね。

クリアタイム

モータートゥーン・グランプリ（SCE）

タイムアタック TOON ISLAND

これもルール変更だ。〝TIME ATTACK〟の中の〝TO ON ISLAND〟２周トータルタイムで競う。ネジコンの使用は自由。使用するキャラは、３月号で入賞者に含まれなかったキャプテン・ロック／プリンス・ジーン／ボルボックスの３人のみOK。この競技も集計は〝キャラ別〟に行うぞ。今までの応募ハガキは今回の募集には含まないからね。

２周トータルタイム

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.　©㈱ナムコ　©SEIBU KAIHATSU INC.

ベスト記録への基本講座

ジャンピングフラッシュ！

　このゲームでタイムを縮めたいなら、最初にルートを考えておくことが大切。本誌66ページからの攻略マップを参考にして自分なりの最短ルートを編み出そう。また、最短ルートを開発するには、3段ジャンプは必携のワザ。ちょっと3段目のタイミングがシビアだけれども、ぜひマスターしておこう。ザコは倒しても意味がないので無視していいぞ。ボス戦はいかに速攻でダメージを加えられるかが鍵。ジャンプで踏みつけてもダメージを加えられることを利用してガンガン攻めよう。

▲3段ジャンプを使えば、驚くほどの距離を飛ぶことができる。同じ3段ジャンプでも、ボタン操作で微妙に距離などが違うので練習しよう。

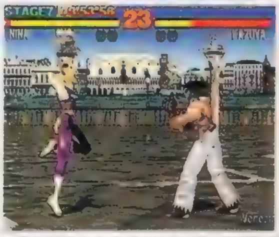
雷電プロジェクト

　電撃PS3号のおさらい。このゲームではステージクリアした時に勲章×ボム数×1000点のボーナス得点が入る。また、同じ色のボムを7つ持っている状態で、さらに同じ色のボムアイテムを獲得すると、500,000点のボーナスが入っちゃうのだ。上位を狙う人はボムをケチってプレイしてみよう。

▲同じ種類のボムをストックしていくのがプロの稼ぎ方なのだ。

鉄　拳

　タイム短縮を目指すには、連続した攻撃で相手を一気に打ちのめす練習をするしかない。特に防御不能技などの、一撃有効なものはチェックしておくといい。細かいことは本誌50ページから徹底攻略をしているので熟読しておこう。



◀タイムを縮めるには、ガード不能技などが有効だ。

リッジレーサー

　知らない人のためのおさらいを。オープニングのミニゲームでパーフェクトをとると、選べる車種が全12種に増える。また最初から選べる全モードで1位になると黒い車＃13がT.T.に登場し、これに勝つと＃13が使えるようになる。

◀ミニゲームでは端から順に倒すのがパーフェクトのコツ。

モータートゥーン・グランプリ

　黄色信号になった直後くらいにアクセルボタンか、黄色信号がプンとなった残響が消えるくらいにドリフトボタンで、それぞれロケットスタートをすることができる。後者の方がタイミングがシビアなぶんだけ効果も高いぞ。

◀ロケットスタートの実例。この時点で早々この速度。

エントリーのキ・マ・リ

　記録申請はハガキに住所・電話番号・氏名（必要ならペンネーム）・年齢・参加種目・記録申告（内容は以下参照）を書いて送ってね。ハガキ一枚につき一人一種目の申請のみ有効だぞ。記録申告には「ジャンピングフラッシュ！」はワールド1合計タイム／ステージ1〜3のタイム、『鉄拳』はタイム／使用キャラ、「雷電II」はスコア／進んだ面／使用は1P側か2P側か、『リッジ』はタイム／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か、『モータートゥーン』はタイム／使用キャラ／ネジコン使用か否か、を明記すること。電撃PS5号発表分のしめ切りは6月1日（当日消印有効）。ちなみに、新種目の開設希望など含めた当コーナーへのご意見・ご感想も待っているので、気軽にハガキを出してね。意見などを記録申請のハガキの中に書くのはモチロン大歓迎だけれども、記録申請の内容が分かりにくくならないように分かりやすく書くこと（また、記録集計の結果などに関する編集部への電話質問には一切お答えできませんのでご了承下さい）。

◀競技に挑戦する前に、規定の設定をしておこう。

◀記録を出したらキチンとセーブして保管しておこう。

勝者たちへの戦利品

「ジャンピングフラッシュ！」は電撃PS5号発表時点で上位3名にテレホンカード、6号発表時点で上位3名に好きなPS発売中ソフトを1本を進呈するぞ。『鉄拳』は5号発表時点で各キャラの優勝者8名に好きなソフトをそれぞれ1本進呈。『雷電プロジェクト』も5号発表時点で上位5名に好きなソフトを1本をあげちゃうのだ。この2種目は今月発表分は前哨戦に過ぎないので、これから応募する人のスコア＆タイムに期待しているからね。『リッジ』『モータートゥーン』は番外編の競技なのでプレゼントにPS発売中ソフトは出ないけれども、「リッジ」は各車種の優勝者12名、「モータートゥーン」は各キャラの優勝者3名、それぞれに5号発表分／6号発表分で記念テレホンカードを贈ってしまうぞ。また、各月の参加者全員から抽選で5枚テレカをプレゼントするので、是非チャレンジしてみてね！

記録のあてさきは…

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃プレイステーション編集部
電撃タイム＆スコア係まで

★「雷電プロジェクト」プレイ・ガイド★「雷電II」のハイ・スコアはメモリーカードを差した状態でネームエントリーを終えると、自動的にセーブされる。また、一度ゲームオーバーになってから、コンティニューしてしまうと、コンティニューする前のスコアはセーブできないので要注意！　ちなみにセーブデータはI／II別、難易度別、1人プレイ／2人同時プレイと、それぞれ別に保存されるのだ。また、2P側で1人プレイをするには、クレジット1の状態で2P側のスタートボタンを押せばOK。

ザ・ランキング

全国で勝ち残った強者の中の強者たち

それでは先月で募集した競技で強者たちと競い合い、見事にトップ10（「鉄拳」は各種目の1位のみ）に勝ち残った諸君を紹介しよう！　ちなみに記録の右側の記述は「雷電」は進んだ面数／1Pか2P、「リッジ」は使用車種／ATかMTか／ネジコン使用有無、「モータートゥーン」は使用キャラ／ネジコン使用有無、となっている（注：「リッジ」「モータートゥーン」は今月の募集ルールと使用可能車種の規定で違いがあります）。

鉄拳　イージーモードクリアタイム

一八	1位	竜王バハムート	大阪府	1′13″96
ポール	1位	下野直也	富山県	1′13″10
キング	1位	殿ドール	神奈川県	1′30″00
ロウ	1位	101号室	東京都	1′14″68
ジャック	1位	阿羅弘昭	宮城県	1′19″96
ニーナ	1位	笠原太門	京都府	1′56″68
ミシェール	1位	深須秀樹	東京都	1′38″35
吉光	1位	ZAN-TG	大阪府	2′58″20

リッジレーサー　タイムトライアル・トータルタイム

1位	ぎゅ？	岡山県	2′34″158	#12	MT	有
2位	NAO	北海道	2′35″175	#12	MT	無
3位	徳永幹夫	神奈川県	2′36″865	#12	MT	無
4位	ドリフト中毒男	埼玉県	2′37″907	#12	MT	無
5位	西尾光司	愛媛県	2′38″849	#12	MT	無
6位	中山領	埼玉県	2′38″946	#12	MT	有
7位	M・M	長野県	2′39″831	#12	MT	有
8位	HIGDON	福岡県	2′39″863	#12	MT	無
9位	N・RR	宮崎県	2′40″842	#12	MT	無
10位	月舘健	宮城県	2′41″946	#12	MT	無

雷電プロジェクト　ノーマルモード・1周クリアまで

1位	岩渕政憲	岩手県	2169,060	7面	1P
2位	杉山祐	神奈川県	1354,410	5面	1P
3位	カマチョ	愛知県	1054,340	5面	1P
4位	パックマン	千葉県	567,830	3面	1P
5位	堀内和樹	長野県	457,260	3面	1P
6位	虹野サン命	東京都	449,570	3面	1P
7位	宇野忠義	兵庫県	316,230	2面	1P
8位	ガチョンピ	北海道	238,380	2面	1P
9位	S.NODA	千葉県	180,170	2面	1P
10位	クラッシャー	東京都	95,040	1面	1P

モータートゥーン・グランプリ　タイムアタック・トータルタイム

1位	バルカンパンチ	愛知県	1:40.246	ラプター	使
2位	GOZIITA	愛知県	1:40.857	ラプター	使
3位	たくずぃ	愛知県	1:41.973	？？？？	使
4位	MARIKO	愛知県	1:42.022	ラプター	使
5位	LUM	愛知県	1:42.484	ラプター	使
6位	MIYOSHI	愛知県	1:43.018	ラプター	使
7位	野田智秀	東京都	1:53.964	ラプター	無
8位	鈴木盛生	東京都	1:56.989	ラプター	無
9位	中山領	埼玉県	1:57.511	ペンギン	使
10位	千馬孝	熊本県	1:57.528	ペンギン	使

キミの実力はどれくらい？　トータルランキングチェック

入賞した人もしなかった人も、応募してくれて本当にありがとう！　今回も全応募者のランキングチェックをお届けするので、自分の順位をチェックしてみよう。このコーナーは全国トップを決めるためだけでなく、ゲームで自分の限界にチャレンジする楽しさを1人でも多くの人に味わってほしい…という願いのもとに成り立っている。だから、自分なりに頑張った記録で応募してくれるなら誰でも大歓迎するので「自分の記録じゃハズカシイ」なんて言わずに、ハガキを送ってほしいな。

今回の送られてきた募集ハガキを振り返ってみると、種目ごとの応募数のバラツキが目立った。「リッジ」と「モータートゥーン」は前号で全国トップレベルのタイムに驚いてしまった人も多く、応募数はやはり少なかった。あと「雷電プロジェクト」も応募数も極端に少なく、トップの記録も編集部予想スコアよりも低めだった。シューティングに燃える人なら、イージーモードは歯ごたえがなさすぎるかな〜と思ったのだけれど、ノーマルは辛口すぎたのかな？　今、一番入賞を狙いやすいのが「雷電プロジェクト」なので、チャレンジしてはどうだろう？

鉄拳

キャラ	参加者	順位	タイム
三島一八	参加者79名	5位	1′14″18
		10位	1′48″90
		20位	2′05″43
		40位	2′31″90
		60位	3′23″68
ポール	参加者162名	10位	1′36″78
		20位	1′43″21
		50位	2′10″85
		80位	2′36″41
		120位	3′04″93
キング	参加者103名	5位	1′42″23
		10位	1′55″05
		30位	2′25″03
		50位	2′45″48
		80位	3′44″58
ニーナ	参加者71名	3位	1′23″66
		5位	1′43″28
		10位	1′51″63
		20位	2′31″98
		40位	3′14″11
ジャック	参加者39名	3位	1′25″16
		5位	1′31″85
		10位	1′40″63
		15位	1′44″95
		20位	1′57″51
ロウ	参加者36名	3位	2′26″25
		5位	2′33″75
		10位	2′55″96
		15位	3′29″53
		20位	3′51″81
ミシェール	参加者166名	10位	2′00″70
		20位	2′12″13
		50位	2′31″73
		80位	2′53″88
		120位	3′26″23
吉光	参加者10名	2位	3′33″91
		3位	4′18″18
		5位	4′54″10
		7位	5′14″30
		9位	5′34″88

★「リッジレーサー」マル秘テク★「リッジ」には通称ターボと呼ばれる裏技（テク）が存在する。まず、最高速度でアクセル全開のままコーナーに突っ込む。ハンドルを切って、クラッシュ寸前にアクセルとハンドルを両方とも（0.3秒程度）はなす。アクセルを入れて、その直後にハンドルを曲がりたい方向にチョコっといれる。ハンドルが切り続けてもいないのにスルスル動いたら成功で、さっきとは逆ハンドルにチョコっといれてあげよう。エンジン音が変わって、普通なら出ない速度に一気に加速するぞ。

天地無用! 魎皇鬼(りょうおうき)

超大胆企画

プレイステーション ゲーム化推進計画(プロジェクト)発動

超話題アニメをPSでも遊びたい!!

1992年にOVAで登場して以来、爆発的人気を得て、テレビにコミックにと展開する大人気作品『天地無用!』パソコン版に続いてPCエンジンでもゲームが登場。PS化の期待も高まる今、我々は行動を開始する!

© AIC/パイオニアLDC
原画/河野悦隆· セルワーク/渡辺代利子

PCエンジンに続け!!

『天地無用!』PCエンジン移植の奇跡をもう一度!

パソコン版の登場直後に兄弟誌電撃PCエンジンで展開した「天地～」PC化計画。PC化達成に勢いづいたわれわれは、PS版も実現させるべく、この企[illegible]～」を知らなかった人も要注目の企画だ！

原画／大和田直之 セルワーク／藤岡真子

アニメからゲームまで

今なお広がり続ける『天地無用!』

OVAとしては記録的な売上げをほこり、TVアニメもスタートした人気シリーズである「天地～」だが、PS化計画を発動するにあたって、まず「天地～」がかなりマルチに展開している作品であることに注目したい。アニメはもちろんCD、コミック、小説など、かなり多方面に展開している。もちろんゲームもそのひとつだ。

『天地～』はゲームに向いている!?

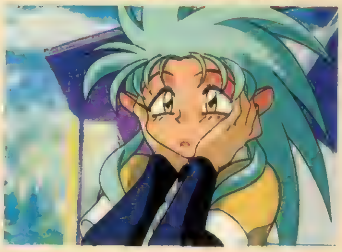
「天地～」の特徴は、キャラクターや基本設定以外は、それぞれのジャンルで微妙に設定が違っている。キャラクターやその設定が魅力的な「天地～」ならではの柔軟さだ。つまりいくらでも番外編や新作が作れることになる！

その魅力はアニメだけにとどまらない!!

ANIME

すべてはここから始まったのだ!!

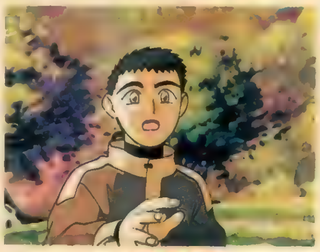
OVA(オリジナルビデオアニメ)シリーズ



「天地～」の人気を不動のものにした代表シリーズ。1995年5月現在、おもなもので13タイトルが発売されている(ほかにもTV版の前夜祭ビデオなどが出ている)。

コアとなるのが「天地～」の本編と言える本シリーズで、6月25日に最新の第12話が発売予定だ。原作のない作品でこの話数は驚異的。他のシリーズは、このビデオの設定を基本にしている。「天地～」を知らない人は、まずこれを見ればどんな作品か分かるだろう(とくに第1話～7話)。

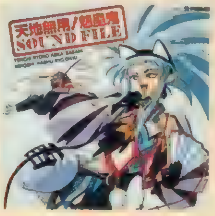
ほかには、サブキャラにスポットをあてた番外編と、CDの曲に映像を組み合わせたビデオクリップなどが発売されている。



■本編シリーズ

■番外編

■SOUND FILE



『天地無用!』人気はテレビにも進出!!

TVシリーズ

現在テレビ東京系で大人気放送中のTV版。設定がビデオと微妙にちがうが、キャラクターのノリのよさはあい変わらず。単独で見るのもいいが、やはりビデオと見比べながら楽しむのがいちばんだネ！

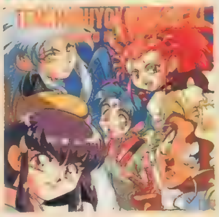
原画／河野悦隆　セルワーク／関口智子

新世代機にも広がる？　ゲームの『天地無用!』

CD　歌にドラマに、アニメから離れ広がり続ける『天地』の世界

現在までにシングルも含めて15枚が発売中。ビデオやTVのBGMはもちろん、ほとんどのCDは各キャラクターの歌やドラマがたっぷり収録されているんだ。キャラクターや声優のファンはたまらないね。歌だけやドラマ中心のものも発売されている。ファンなら全部買おう⁉

▼写真はビデオ版の３枚目の音楽編CD。音楽はVol.３まで発売中。価格はそれぞ

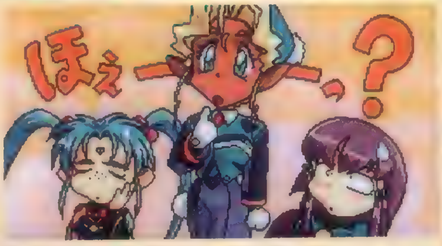


■ドラマシリーズ
▲CDで独立したドラマシリーズ（ダッシュシリーズ）も出ている。現在第２話まで発売中。価格は各￥2,500

BOOK　コミック、小説、ガイドブックetc.あらゆるジャンルに登場!!

コミックや小説などからアニメになる例は多いが、『天地～』はアニメで人気が出て印刷メディアになったためずらしい例。現在までにコミック、小説、アニメのガイドブック、ムックなど多数が発売され、かなり売れているらしい。『天地～』の人気はとどまるところを知らない！

GAME　『天地無用!』ついに家庭用ハードに登場!



●ジャンル／AVG●メーカー／NECアベニュー
●発売日／５月26日●価格／￥8,200［税別］

for PC ENGINE

ビデオの７話と８話の間の話、という設定で、パソコン版をもとにオリジナルのオープニングやビジュアルを追加、そしてなんといってもしゃべる！　PCエンジンの性能からいくと、アクセスのイライラや画面の荒さはしかたがないところか。でもＰＳなら…。

for PC-9801

輝ける『天地無用!』ゲーム化第１弾!!

豊富な温泉シーンやちょっとあぶないセリフなど、パソコンならではのお遊びがたくさん。分岐が異常にあるAVGで何度も楽しめる。

▶こんなシーンがいっぱい（18禁ゲーム

●ジャンル／AVG●メーカー／AICスピリッツ
●発売日／発売中●価格／￥12,800［税別］

for Macintosh&Windows

マニア感涙の最強データソフト

『天地』のアイテムリストやカルトクイズ、多数のCGや音声データを収めたソフト。新世代機の性能なら、これの移植も不可能ではないかも？

▶映像選択式のカルトクイズなど、パソコン

●ジャンル／ETC●メーカー／パイオニアLDC
●発売日／発売中●価格／￥9,800［税別］

と　いうわけで…

『天地～』の人気のほどを、アイテムを追いかけながら見てきたわけだけど、これだけの人気タイトル、ゲーム化の話がパソコンやPCエンジン以外のハードでも進んで当然！　なにしろ『天地～』の製作をしている会社、AICはゲーム製作部門を持っており、今までのゲーム制作もAICによるもの。『天地～』の魅力を再現するには、グラフィックとテンポのいいセリフの再現が必要で、PCエンジンやパソコン版ではその点若干の不満が残った。PSなどの新世代機ならば、『天地～』の魅力を再現するのも可能なはず。なによりPCエンジン化実現のときもそうだったように、ファンの熱意があればメーカー様もそれに応えてくれるはずだ（きっとね）！

『天地無用!』をPS化するため電撃PSは全力で応援していくのだ!!

そこで

読者からの応援のハガキを大募集するぞ!!

こっちだけで盛り上がってもしょうがない。これを読んでいる読者のみなさんの、PS化への熱い声こそがメーカー様へのいちばんのアピールになる！　下のあて先まで、みんなの『天地～』のＰＳ化に対する熱い思いを書いて送ってくれ！　今後誌面にどんどん載せていくからね！

あて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館
㈱メディアワークス　電撃プレイステーション編集部
『天地無用！　PS化推進プロジェクト』係

©NEC Avenve,Ltd.　本文中の価格は、注記のないものはすべて税込価格です。

※お手紙、イラストなど当コーナーへのお便りを募集中です。次号（6月30日発売号）の掲載を目指してドンドン送ってください。まってます。ネ!!

PS移植化計画

妖しい夜がやってくる！『妖撃隊』をPSでやりたい！

1999年８月……太陽系第10番惑星・別名、暗黒惑星ルシファーが地球に大接近する。そのため、魔界との特異点「ゲート」が活動を開始した……魔が舞い始める……。「妖撃隊」はそんな渋い設定のもと、妖魔退治、ゲートの封印、狂信集団との対決なんていう菊池秀行ライクな展開がイカス、パソコン３ＤＲＰＧ（PC98シリーズ）。斬魔刀や破魔弾なんていう単語に弱い人間はメロメロ。そしてその続編にあたる「東京TwilightBusters」。こちらは大正12年、帝都東京で起こる超常事件を追うＡＶＧ。まだ発売されてない（５月発売予定）のでデキはわからないが、「帝都物語」な展開にワクワクものなのだ。

さて、「東京～」はともかく、「妖撃隊」はＰＳの得意な３Ｄモノ。マルチシナリオ、マルチエンディングをパワーアップしてＰＳ移植をお願いしたいなぁ！

●もしもＰＳになったら

シナリオ　「妖撃隊」の欠点はボリューム感。もしもPSになるのなら、超パワーアップしての登場になるんじゃないかなぁ。「東京～」はまだわからない。

サウンド　個性的なキャラには当然個性的な声優さんをあててもらいたい。これは「妖撃隊」も「東京～」も一緒。なんかそう考えただけでワクワクかも。

グラフィック　両作品とも16色のパソコンで超美麗な画面を作り出している。特に「東京～」はキレイ。これがもしPSなら……これまた想像しただけでワクワク。

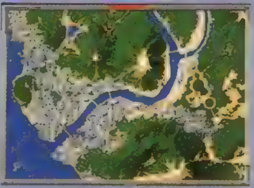
●そして実際のところは？

で、本当のところは？　教えて日本テレネットさん！　「今のところ予定はありません！」そんな…あっさり……「でもですね、読者さんからの要望が高まれば不可能な話じゃないかもしれません。そういう会社なんですよ」。こ、これはみんなで盛り上げるしかないでしょ？

『妖撃隊』

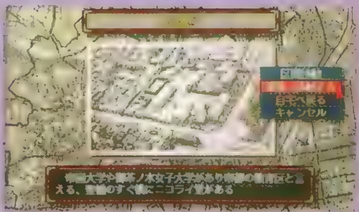
街ＭＡＰで移動先を決めて、目的地の３Ｄ迷路で冒険ということになる。各キャラは、破魔、危険関知などの特殊能力を所持している。団体名は「A.C.E.」。刀から重火器、魔法まで何でもこい状態。まあ、カンタンに言えばウルトラ警備隊（笑）。

マルチシナリオがうれしい、３ＤＲＰＧ。とにかく魔物対人間の熱い戦いっていう設定が好き者にはたまらない。魅力的なキャラクターがたくさん登場するのもバッチリですよ。妖しいアイテムも豊富。まあ、ボリュームがいまいちなのが欠点かな。

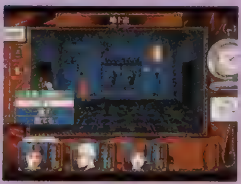


『東京TwilightBusters～禁断の生贄帝都地獄編』

正統派ＡＶＧだけど横スクロールの迷宮をリアルタイムで抜けなきゃいけないシーンもあったりして、なかなか盛りだくさん。現代から見た大正っていう時代を見事に表現している。特に帝都東京のＭＡＰなんてもう……うっとり（笑）。ストーリーも渋くなりそうだし、これもＰＳ化をお願いしたい。



▲モノトーンがなかなか美しい。なにげないのにどこか妖しげ。



▲横スクロールの探索シーン。リアルタイムにアイテムを使い、謎を解かなければならない。

▲背景の書庫とか、右の懐中時計とか、もうそれモンがこれモンで登場する。

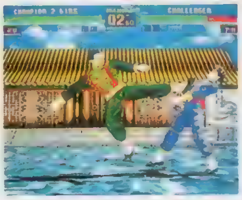
▲主人公宅にはじいやまでいる。ちとお金持ち。旧華族とか陸軍大佐なんてのもからんできそう。

 ©日本テレネット／ウルフチーム

順位	前回順位	ゲーム名	ポイント
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	7432
2	2	バーチャファイターシリーズ	5891
3	4	スーパーロボット大戦シリーズ	5509
4	3	ドラゴンクエストシリーズ	4681
5	7	ヴァンパイアハンター	4022
6	9	同級生シリーズ	3828
7	5	ストリートファイターシリーズ	3010
8	16	パワードールシリーズ	2867
9	6	サムライスピリッツシリーズ	2348
10	12	ぷよぷよシリーズ	2154
11	13	女神転生シリーズ	1973
12	15	ラングリッサーシリーズ	1467
13	11	天外魔境シリーズ	1256
14	8	エースドライバー	1002
15	14	三國志シリーズ	993
16	20	スーパーリアル麻雀シリーズ	810
17	19	デイトナUSA	734
18	17	ヴァリアブル・ジオ	689
19	18	餓狼伝説シリーズ	577
20	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ	518

移植について熱い戦い

「前回、『バーチャ』は絶対PSに移植されないからリストからはぶいた方がいいって意見がありましたが、ボクはとりあえずランキングには残しておいた方がいいと思います。せっかくポイントを数えてるんですから。まあ、あとは編集部の人に積極的に移植交渉してもらって速く結果を出した方が(以下略)」山形県　椎名泰典さん：そうですね。実際希望ハガキの数が揃えば、可能性がありそうなソフトハウスさんを優先に、お願いしてみようと思います。自分の好みのゲームをPSに移植させてしまいまひょ。



◀移植されない率99%の『バーチャ2』。完全移植はPSでもムリ?

『同級生』はどうでしょうか?

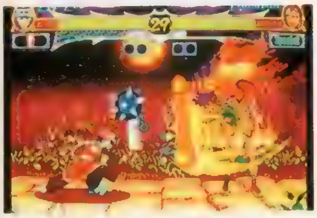
世に言われているHゲームは大抵ゲーム性が薄い。が、まれに例外もあるわけで、その典型が「同級生」「同級生2」。このシリーズ、結局はかわいい女の子と仲良くなる（グチュグチュな深い仲ね）のが目的なんだけど、仲良くなるまでが難しい。時間を気にしながら、狙ってる女の子のいそうな場所に行ってこまめに口説かないとダメ。隠されているフラグ（手がかり）を見つけるのがスッゴク楽しいのだ。H規制の厳しいPSだけど、これぐらいゲーム性が高ければ個人的に18禁もありかなぁなんて思ったりして。でもひとつ許すと本当に粗悪な裸見せゲームが乱造されちゃうから×ですな。

▲たくさんいる女の子の中から、好みの娘を見つけてアタック!

▲うひ、うひひなおっぱい。努力の末手に入れたしあわせである。

アーケードからくる風

最近アーケードでなかなか熱いのが、PS移植の決まっている「ヴァンパイア」の続編、カプコン「ヴァンパイアハンター」。新キャラ「ドノヴァン」「レイレイ」もいい味出してるし。コナミみたいにデラックスパックで出してくれても、うれしいのになぁ。



▲特に「ドノヴァン」の後ろにくっついている、ジミな女の子がかわいいです。

あなたの一票で業界が動く(え?)

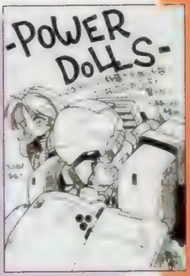
▲千葉県　フランドルス=あいさん：『スーパーロボット大戦』大人気。声優250人は確かにムリかも（笑）。

◀広島県　ポチさん：『三國志』はくるでしょう。でも……値段がちと心配。

◀山口県　一寸さん：ヘンじゃないっス。あの抜けてるけどシビアなとこがいいよね。

▶福岡県　風騎せりすさん：SFCにも移植されるし、こりゃPSにもするしかない!　お願い!

▶広島県　天地スペシャルさん：「ハンター」も移植してほしいなぁ。追い打ちや目押しコンボバリバリで。



▶埼玉県　剣之介さん：PSの奴隷のコーナーに来てたのをもらってきました。

ハガキを下さいませ! えぇそうですとも

イラストハガキのみならず、ただ単に自分が押したいソフトのタイトルとその理由を書いたハガキも大募集中。そういうこつこつとした運動がいつか、大きな実をみのらせるのです!　みなさま!　勝利の鐘が鳴り響くのことよ!　移植!　それは夢!　移植!　それは思い出!　とにかくあなたの意見が聞きたいのです。

〒101 東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPS「移植化」係

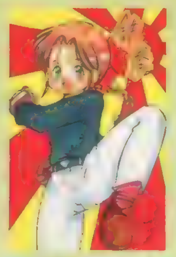
Color Illust Very Good

色絵 VERY GOOD

カラーイラストベリーグッド

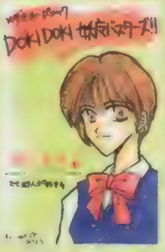
〒101
東京都千代田区神田
駿河台1－8
東京YWCA会館5F
DPS
「カラーイラスト」係

惜しくも、今回増ページにはいたらなかったが、毎回、ハガキ量は確実に増えている。全国の同志よ！　カラーイラストページ拡大に向けて、今渾身の稲妻パンチ(仮)だ！

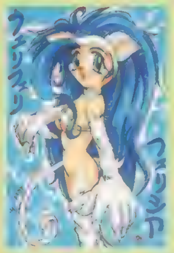


▲東京都　大宮ゆうさん：やはりふとももですか？どうなんでしょう？

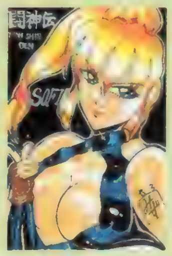
▲愛知県　櫻井こうのさん：始めてがPS？　やっぱ最初が肝心だからね。



▲富山県　芹沢奏さん：なかなか期待度の上がる「どきどき～」。デキは？



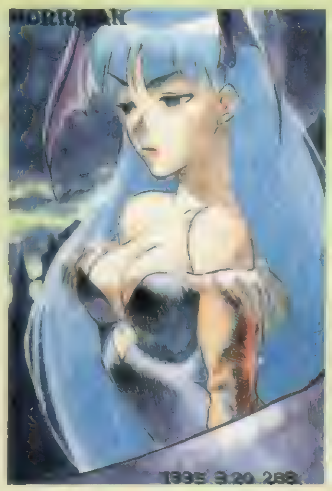
▲東京都　さわやか大統領さん：ネコ娘ですな。やはり。ニャー。



▲北海道　水神有気さん：たわわな胸。はちきれんバカリってとこですか。

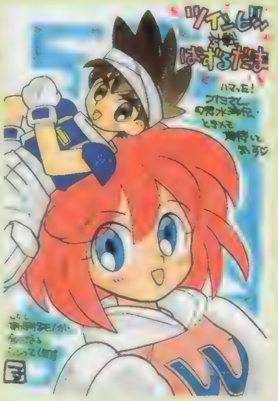
▲新潟県　なたねからすさん：期待の一作……になるといいなぁ。ね？

▶福岡県　S弟切さん：大迫力のエイジ。目からもビシビシ火花出てます。こういうのもいいなぁ。

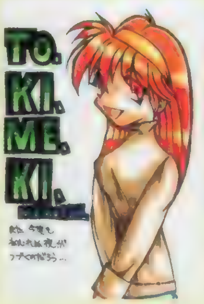


◀三重県　288さん：かっちょいい！　スゴイ。また描いてね。

▶山口県　一寸さん：久々なんて言わないで、もっとください。

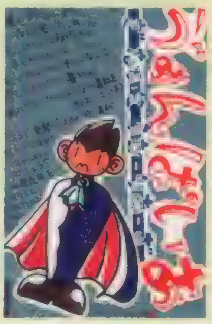


▶岐阜県　ズバットPSさん：睡れないでしょう。オリジナルイベントもあるし。

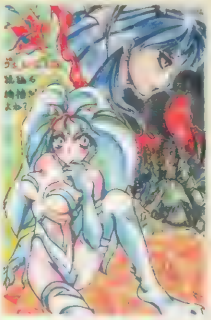


▶沖縄県　Ke太郎さん：張ってあるシールの意味は？　何か主張があるのかなぁ？

▼神奈川県　龍峰竜さん：かわいいデミトリ。ドラキュラくんですな。



▼福岡県　勝木★介さん：続編も移植してほしいですよねぇ。信じてるよぉ。



▼栃木県　ここが違うさん：かわいいクララ。でもブタ攻撃……（ボ）。

▲京都府　龍王院弘SPさん：渋い展開。この後どうなるんだぁ！　と気になるのです。

▲鹿児島県　如月あきらさん：編集部でも期待大です。紙がナイスです。

▶山口県　一寸さん：ありがたいことで前号から月刊です。今後ともよろしく。いやー！　変な仲魔が……。

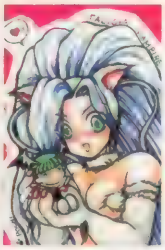
◀長崎県　江頭真由美さん：超スペクタクルなショウ。迫力があって力を感じる絵ですよね。

いやいや。みなさんのパワーにはもぉタジタジですな。これだけ熱いハガキが送られてくると、載せざるをえないでしょう、やはり。ね？　イカスイラストは心なごませてくれるもんね。イカセ？

▲北海道　第2タイガービルさん：おとなしげな如月さん。図書室200%。

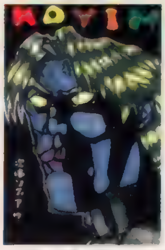
▲東京都　大宮ゆうさん：確かに。PSの奴隷の方にもハガキください。

▲千葉県　舜帝命さん：今回の本誌表紙の感想を聞いてみたいな。



▲広島県　ポチさん：ちっこいモリガンがかわいいのぉ。ね？

▲埼玉県　雨水さん：好評につき「はじめて物語」連載確定しました。



▲神奈川県　腰中のダリさん：こ、怖い……カイン、ですか。スゲー。

◆カラーイラストの基本

読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。これまたよろしいですか？
①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色塗り。色が薄いと印刷で発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。
②：掲載されるとポイントが加算：ルールは124ページのPSの奴隷に準拠してます。イラストはポイントが高いので総合チャンピオン（本を買った上にハガキをくれる偉い読者様に与えられる称号）になる近道かも！
③：掲載されれば、絶対何かがもらえる：現在作成中なので「なにか」が何かわかりませんが、もらえることは確かです。

電撃コミックスEXシリーズ

運命の旅が始まる……。

好奇心全開！ 面白さブッチギリの
メディアワークスコミックラインナップ

電撃コミックスEX
の新刊4連発。
6月10日
発売!!

ガンドライバー Vol.1

原作／ビトウ・ゴウ
作画／せたのりやす

予価980円

話題のウエスタン風メカアクションコミックが、待望の単行本になって登場！ 不死の力を持つブラニアンの少年・ディック。彼はある日、一族に伝わる「神像・ガンドライバー」を狙う一味によって、妹・アンナをさらわれてしまう。ディックは、窮地を救ってくれた移動娼館「ジュエルパレス」の美女たちとともに、「ガンドライバー」の謎とアンナの消息を追い求めるが……！

リスティス

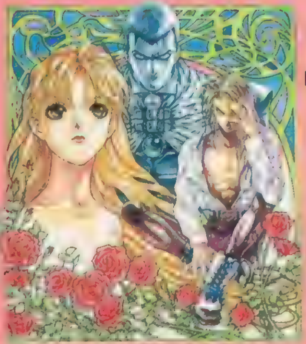
LYTHTIS

うたたねひろゆき

予価980円

かつて"聖"と"魔"の2大竜が覇を競った世界……。魔導士ドナトゥスは強大な力を望み、その手段として聖地の守護役を謀殺し、竜使いの娘「雲英(きら)」を手中にした……。妹である雲英(きら)をさらわれた水渚(みぎわ)は、ドナトゥスを追う旅の途中、竜を兄と呼ぶ少女と出会う。彼女の名はリスティス、守護役の娘であった。数奇な縁で結ばれた二組の兄妹は、仇と肉親を求めて聖地へと向かう。旅の果てに二人を待つものは？

●おなじみ、愛と冒険のスーパーリアリズム・バトルファンタジー第6弾!!



エンジェルアーム6

破滅の舞踏

衣谷 遊

予価950円

1〜5巻各950円で好評発売中

●千年の時を超え、瑞穂と夏木は再び巡り会えるのか？

緋翔伝

〜幾千の月のかけら〜 ④

夢来鳥ねむ

予価980円

①〜③巻各980円で好評発売中

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・3294・1130（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5213（メディアワークスコミック編集部）

電撃PlayStation プレイステーション

Big Present ビッグプレゼント

本誌を愛読してくれている読者の皆さんに少しでも感謝の気持ちを伝えたい、プレゼントコーナー。ガンガン応募してネ。

ソフト Software プレイステーション用ソフト 4タイトル計12名

3名

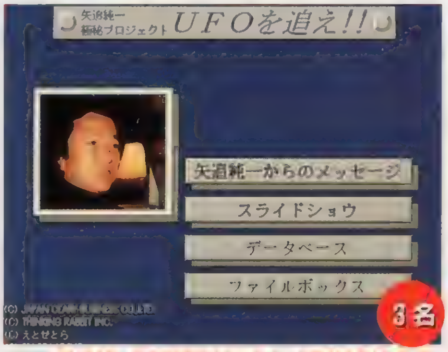
1 ガンナーズヘヴン

3名

2 悟空伝説
提供／アルユメ

3名

3 サイバーウォー
提供／ココナッツジャパン



3名

4 矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!
提供／日本クラリービジネス

ハード Hardware 周辺機器 計6名

3名

5 ファイティングスティックPS

3名

6 ファイタースティック'95

グッズ Goods オリジナルアイテム 計35名

5名

7 鉄拳テレカ
提供／ナムコ

20名

8 悟空伝説ポスター
提供／アルユメ

10名

9 四柱推命ピタグラフ テレカ
提供／データムポリスター

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、130ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多い場合は抽選になります。当選者は第6号（7月29日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えてくださいね。

※お知らせ 電撃プレイステーション第5号の発売日は6月30日(金)です

イラスト／あいざわひろし

1995 JUNE 電撃 HOW TO WIN

Play Question

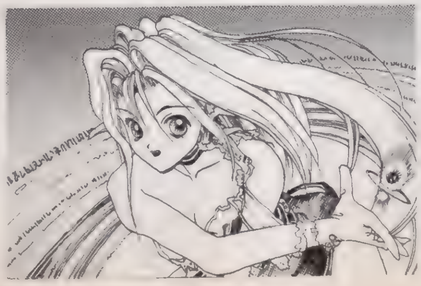
世の中にはわからないことだらけ！　特にゲームの世界は謎だらけ。そこにもここにもあそこにも、キミは毎日大忙し、そんな時こそ呼んでくれ！　特急、卓球、大感激！　プレイクエスチョンはあなたの味方です。

発売済ソフトリスト・・・・・・・・・・・・・・・・・レビュー合計点付き

※＝Deeper 合計点

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	※	コメント
12月3日	A.Ⅳ.EVOLUTION	アートディンク	¥7800	SLG	320	自由度の高い都市育成SLG。自由度が高すぎて最初に何をすれば、
12月3日	A.Ⅳ.発売記念限定セット	アートディンク	¥10800	SLG	ー	↗いいかわかりにくい。PSならではの電車視点モードは○。
12月3日	クライム・クラッカーズ	SCE	¥5800	RPG	310	3Dアクション RPGとしてのデキは良い。エンディングは秀逸。
12月3日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥5800	STG	310	1本で「極パロ」と「パロ」が楽しめるお買い得品。
12月3日	TAMA	TWI	¥5800	ETC	190	ポリゴン機能を生かしたのだが……今一歩システムのツメが甘い。
12月3日	熱血親子	テクノソフト	¥6950	ACT	170	いまさらなにもPSでという印象を受けない人にはおすすめ。
12月3日	麻雀悟空　天竺	シャノアール	¥5800	TBL	270	とりあえず、PSで普通の麻雀がやりたいならこのソフト。
12月3日	麻雀ステーションMAZIN麻神	サンソフト	¥6000	TBL	260	見た目のハデさならこちら。ポリゴンならではの演出が笑える。
12月3日	リッジレーサー	ナムコ	¥5800	RCG	375	現時点で家庭用RCGの最高峰。コントローラによる操作感も良好。
12月9日	喜国雅彦印 笑う婦警さんパチスロハンター	フォーラム	¥6800	ETC	205	パチスロ部分は良いのだが…喜国ファンなら。
12月9日	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	¥5800	PZG	355	肉声バリバリでのイカス半分ギャルゲーパズル。読み込みが遅い。
12月16日	KING'S FIELD	フロム・ソフトウェア	¥6300	RPG	280	酔いの感覚が味わえる本格派3DアクションRPG。
12月16日	モータートゥーン・グランプリ	SCE	¥5400	RCG	255	『リッジ』の下に見られがちだが、絵もキレイでなかなか楽しい。
12月22日	柿木将棋	アスキー	¥7800	TBL	300	思考の速さが○。難易度もなかなかなのでやりごたえあり。
12月22日	GEO-CUBE	テクノスジャパン	¥5800	PZG	240	3Dにした「テト○ス」。対戦は熱いが、いまさらという感も…。
12月22日	実況パワフルプロ野球'95	コナミ	¥5800	SPG	305	細かい点はSFC版に及ばないが、雰囲気は○。野球好きは買い。
12月22日	ツインゴッデス	ポリグラム	¥7800	対戦ACT	240	実写とアニメの混合格闘。COM戦のバランスがいまいち。
12月22日	宝魔ハンターライムSpecialCllection Vol.1	アスミック	¥5800	ETC	185	旧時代のデジコミ。アニメや静止画のバランスがいまいち。
1月1日	ハイパーソリッド 闘神伝	タカラ	¥5800	対戦ACT	345	なぜ、この時期に出せるのか？　といわれたPS3D格闘の金字塔。
1月20日	コズミックレース~for the locked up planet	ネオレックス	¥6800	RCG	150	操作系が複雑で、スピード感もいまいち。慣れればいいらしいが…。
1月27日	キリーク・ザ・ブラッド	SME	¥5800	STG-ADV	270	デモのすばらしさは特筆モノ。しかしゲームバランスは、トホホ。
1月27日	サイバースレッド	ナムコ	¥5800	STG	280	『リッジ』に比べると移植度は低い。PS版用のデモが超キレイ。
1月27日	SPACE GRIFFON VF-9	パンサーソフトウェア	¥4800	RPG	295	RPGとしてのデキは本作が最も高いと評判。最終敵はメチャ強。
1月27日	MYST	ソフトバンク	¥7800	AVG	220	わけのわからない謎が自慢のモロ海外AVG。好きな人は好き。
1月27日	雷電プロジェクト	セイブ開発	¥6800	STG	350	ほとんど完璧な縦STGの移植。これ目当てのPS購入者は多い。
2月3日	ジグソーワールド	日本一ソフトウェア	¥5800	PZG	320	良くもないが、悪くもない。少なくとも暇つぶしには最適。
3月24日	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	¥7800	TBL	325	脱がない脱衣麻雀。PS版ならではのお楽しみが多い。
3月24日	上海　万里の長城	SCE	¥4800	PZG	295	上海。PSで上海がしたいなら間違いなく買い。
3月31日	宇宙生物フロポン君P!	アスミック	¥5800	A・PZG	200	サブゲーム、オヤジハンターがないのはイタイ。可愛い持ちモノ。
3月31日	鉄拳	ナムコ	¥5800	対戦ACT	380	ここまできた本格3D格闘。ボタン連打でも　なのはちょっと……。
3月31日	球転界	テクノソフト	¥6950	ETC	255	RPGなピンボール。もう少しイベント要素があってもよかった？
3月31日	スターブレードα	ナムコ	¥5800	STG	265	遅れに遅れた3DSTG。フルポリゴンでやってほしかった。
3月31日	VICTORY ZONE	SCE	¥5800	ETC	245	パチンコを舐めるように研究できる。データが豊富。
4月14日	パチ夫くん ～パチンコランド大冒険～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800	ETC	285	ご存じ、パチ夫くんが新世代機で大暴れ。CGはキレイだが……。
4月21日	金沢将棋'95	セタ	¥7900	TBL	295	ムチャクチャ強いというウワサの本格派将棋。しかも速い。
4月28日	ガンナーズヘヴン	SCE	¥5800	ACT	330	横スクロールSTG。処理落ち、ちらつきがないのがうれしい。
4月28日	ぐっすんおよよ	エクシングエンタテイメント	¥6800	A・PZG	325	『レミングス』のキワモノ。可愛い声と理不尽な展開が売り。
4月28日	Jumping Flash! アロハ男爵ファンキー大作戦の巻	SCE	¥5800	ACT	330	「墜ちる」という感覚が新しい、カンタンACT。
4月28日	MISSLAND	アルトロン	¥5800	TBL	175	ポリゴン間違い探し。斬新だけど…飽きる。

発売日 | タイトル | メーカー | 価格 | ジャンル | ※ | コメント



イラスト・C次郎

PS・今月までのソフト分析

今回上のリストに加わったのは、6本。中でも『ガンナーズヘヴン』と『ジャンピングフラッシュ！』、『ぐっすんおよよ』は、かなりクオリティが高いということなので、自分の趣味と合いそうだったら、買うっきゃない！　っスよぉ。

レビュー合計点は83頁からお送りしている、4人のレビュアー総合点数。1人100点が最高点数なので、総合最高は400点。だいたい、250点くらいがボーダーラインってやつかな。300点以上なら文句なしでお薦めできるぞ。もし持っていないのなら要チェック！

★今号のプレイクエスチョンラインナップ★

『ハイパーソリッド闘神伝』『ぐっすんおよよ』『球天界』『ジグソーワールド』『宇宙生物フロポン君！』『上海　万里の長城』『周辺機器スティック＆コントローラ大研究』

特に『闘神伝』は各キャラごとの徹底攻略で初心者の方もバッチリ。改めてリプレイだ！

闘神伝

© TAKARA 1995

●ジャンル／対戦ACT●メーカー／タカラ
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数対戦／可(2人)

ココで悩む PS わかんないぞチェック!

発売されてはや5カ月。対COM、対戦と夜通し遊んでみんな強くなったかな？　最近PSを買ったという人には、この『闘神伝』をぜひプレゼントしてもらいたい。今回の記事は基本的なポイントを押さえて攻略しているから、初心者の人もコレを読めば上達が早くなるぞ。　（さとちー）

『闘神伝』オールキャラをタイプ別で徹底分析!!

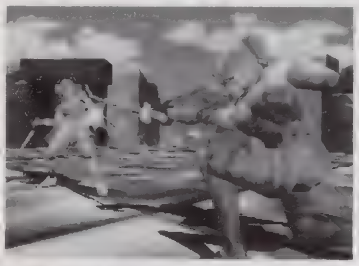
『闘神伝』トドメの攻略は、登場する全10キャラをタイプ別にグループ分けし、対戦の相性やそれぞれのキャラが持っている能力を徹底的に分析してみた。

タイプAはエイジ、カイン、ショウの万能戦士で、飛び道具と対空技を持ち遠、近距離ともに戦えるオールラウンドキャラだ。

タイプBは、攻撃力やリーチはないものの動きが素早く、手数で勝負するタイプのキャラ。ホーとエリスがこのタイプ。

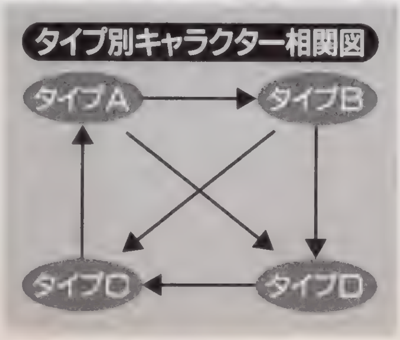
タイプCはラングーとガイアのように攻撃力が高く、一撃必殺をねらうタイプだ。

タイプDは、武器のリーチを生かして敵を近づけないようにして戦うキャラで、ソフィア、モンド、デュークがこのタイプ。



▶対戦では、キャラの相性が勝敗を大きく左右することがある

◀飛び道具を持つタイプAと持たないタイプBでは、Aの方が有利



TYPE・A 万能戦士

EIJI エイジ

エイジは主人公だけあって、戦闘能力がとても高いキャラだ。遠〜中距離なら飛び道具の裂空斬で牽制し、敵が飛び込んできたら飛翔斬で落とすパターンが使える。また、近距離でCOM、対戦ともに使えるのが、しゃがみ弱キックからの連続技。立ち弱斬り→立ち強斬り→弱の飛翔斬のコンビネーションがお手軽だぞ。

◀飛び道具の裂空斬は、遠、中距離で有効な攻撃手段。牽制としても使える

CHARACTER DATA	
攻撃力	★★★★
リーチ	★★★
スピード	★★★
テクニカル	★★

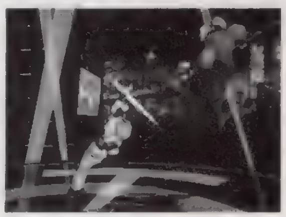
▲対空技として使える飛翔斬。空中の敵に対しては、強で出した方が攻撃力が高い。

KAYIN カイン

キャラの動きは、基本的にエイジと同じ。カインの特徴は、なんといってもスキのないショルダークラッシュ！　リーチも長く、中距離から敵の技の出かかりをねらうと効果的だ。また、連続技に組み込みやすく、立ち攻撃からいきなりつなげても良いし、エイジと同じように技をつなげ最後の飛翔斬を強のショルダークラッシュに変えればバッチリ！

CHARACTER DATA	
攻撃力	★★★
リーチ	★★★
スピード	★★★★
テクニカル	★★

◀何かと使えるショルダークラッシュ。常に狙おう！



▶カインの対空技は斜め前方へ飛び上がる。

SHO ショウ

ショウは、エイジとカインの良いところ（2人の必殺技がすべて使える）がある上、さらにプラスアルファーされているだけあってかなり強い。戦い方はエイジたちと同じで、飛ばさせて落とすパターンや連続技も強力だ。しかも、ショウは動きが早く同じタイミングで技を出せば、エイジたちに勝つことができる。このタイプを使うならショウで練習するとイイぞ。

CHARACTER DATA	
攻撃力	★★★★★
リーチ	★★★★
スピード	★★★★★
テクニカル	★

◀ショウの烈空斬は2発出るから、敵はジャンプしてかわすことができないのだ。

▶ショウは、エイジとカインの必殺技を使うことができるからスッゴク強いのだ。

ポイント Q&A

Q：どのキャラが一番強いんですか？　対戦で勝ちたいから教えてください。
A：う〜ん。コレは難しい質問ですね。一通りのキャラをやってみて、エイジ（ウラワザでショウを出せばコイツが一番）が強かったかな。でも、キャラは人によってタイプ（コマンドなど）の好き嫌いがあるから、手になじんだキャラをひたすら練習することだね。

TYPE・B 素早い戦士

FO-FAI ホー・ファイ

CHARACTER DATA

攻撃力	★
リーチ	★★
スピード	★★★★
テクニカル	★★★★★

ホーは攻撃力が弱く強力な連続技を持たないため、持ち前のスピードを生かして敵をかく乱して戦っていくことになる。飛び道具を持つタイプAやリーチのあるタイプBには側転をうまく使い、攻撃をかわしつつ反撃のチャンスをうかがっていこう。とくに、中距離からのしゃがみ強斬り（ヘッドスライディング）が有効だぞ。チクチクと確実に敵へダメージを与えていこう。がむしゃらに攻めていくのは不利だ。

▶敵を惑わすのに有効な側転。ここから投げにつなげてもいい。

▲ホーのヘッドスライディングは移動距離が長いから、敵にガードされても反撃を受けにくいのだ。中距離からガンガン狙え。

▼敵の起き上がりにしゃがみガードできない畳々発破を重ねておく戦法が使える。また、敵を飛び越えて出してもいいぞ

▲ホーミング・スワローは自動的に敵の背後に回り込むから、ガード方向が逆になるためここからアークスラッシュにつなげるといいぞ。とくに敵の起き上がりが効果的だ

ELLIS エリス

CHARACTER DATA

攻撃力	★
リーチ	★★
スピード	★★★★★
テクニカル	★★★

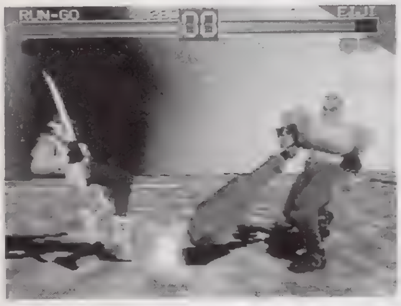
エリスはホーと同様に攻撃力は小さい。が、彼女には強力な連続技があるため戦いやすいハズだ。基本はしゃがみ弱キック→立ち弱キック（1発目）→立ち大斬り→弱のソアー・ウィンドウ。タイミングが難しいが、立ち大斬りから立ち弱キック→立ち大斬りとエンドレスな連続技も可能。

また、機動性を生かした戦法では、アークスラッシュからのシックル・ダンシングがある。これは、アークスラッシュで敵の背後へ回り込み次の必殺技へつなげるもの。この2つの技はワンセットだ。

◀連続技へつなぐために、スライディングを常にねらうこと！

▶エリスは技のスキが少ないため、手数で勝負するといい。

TYPE・C 力持ち戦士



◀ラングーの強攻撃は出るまでは遅いものの、必殺技並の攻撃力があるのだ。この距離ならしゃがみ強斬りが使えるぞ

RUN-GU ラングー

CHARACTER DATA

攻撃力	★★★★★
リーチ	★★★
スピード	★
テクニカル	★

通常技、必殺技ともに一発の攻撃力が高いラングーは、いかに敵のスキをついて攻撃をヒットさせるかがポイントになる。通常技で攻撃力が高いのは強斬り攻撃。なかでもしゃがみ強斬りが強烈で、この技はしゃがみガードができないため中距離から出すと効果的だぞ。また、連続技ではしゃがみ弱キック→立ち弱斬り→強の大地の怒りがお手軽で威力も抜群。しゃがみ弱キックは攻撃判定が強いから、接近戦で有効だぞ。

◀このしゃがみ弱キックから連続技へとつなげるのだ

◀中距離ではリーチの長い立ち弱キックが使えるぞ

ガイアは動きが遅く技が出るまでのスキが大きいが、ラングー同様、攻撃力が高いためパワフルキャラが好みの人にピッタリのキャラだ。通常技は使い勝手が悪く敵に反撃されやすいため、必殺技をメインに戦うことになる。必殺技で使えるのが、風の緑。接近戦ではこれだけをだしていれば、まず大丈夫。中間距離や敵の起き上がりは、火の赤が有効。この必殺技はしゃがみガードできないため、しゃがみ攻撃を牽制に使い火の赤を出すとイイぞ。遠距離では水の青を狙おう。

▲たいていの飛び道具には一方的に勝てる水の青

◀近距離では、風の緑が強い これだけ出していればOK！

GAIA ガイア

CHARACTER DATA

攻撃力	★★★★★
リーチ	★★★★
スピード	★
テクニカル	★

▼ガイアでいちばん強い技は、この火の赤。しゃがみガードができない上、ガードされても敵の体力を削ることができるのだ。中距離ではこれを使っていこう！

ポイントQ&A

Q：起き上がりに必殺技がうまく出せません。コツがあるんですか？
A：このゲームのコマンド入力には、少しクセがある　コマンドを受け付けている時間が長いから、起き上がりに必殺技を出す場合はキャラがダウンしている間にキー入力をしておき、起き上がりのモーションが見えてからボタンを押すと出やすいぞ。

TYPE・D 遠距離戦士

SOFIA ソフィア

ソフィアは、リーチのあるムチを武器に戦う。通常技の中で最もリーチの長い技はしゃがみ弱斬りで、スキがなく攻撃までの時間も短い。中距離ではこれをメインに戦い、敵の間合いの外から攻撃を仕掛けるようにするといいぞ。

また、敵に近づかれてしまった場合は、しゃがみ弱キックからのラトルスネークを出し、間合いを広げるようにしよう。中距離を心がけるべし。

▶飛び込むときには、下方向へリーチのある強斬りが強い。ここから連続技へつなぐといいぞ

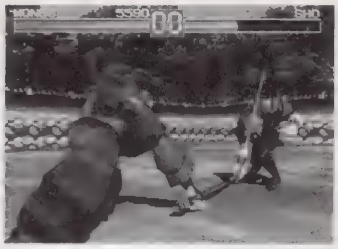
CHARACTER DATA	
攻撃力	★★
リーチ	★★★★★
スピード	★★
テクニカル	★★★★★

▶ラトルスネークでガリガリ敵の体力を削っていこう。出せる人は、サラマンダーの方が有効だぞ。

◀リーチのめちゃくちゃ長いしゃがみ弱斬りで敵の間合いの外から攻撃。敵がイライラすればこっちのペース！ 落ちついて対処すれば勝利は確実!!

MONDO モンド

CHARACTER DATA	
攻撃力	★★★
リーチ	★★★★★
スピード	★★
テクニカル	★★★★



◀敵の起き上がりに疾風上または下段突きを重ねるのがポイント！ 恐怖の2択戦法だ

◀側転で近づき、敵を転ばせる攻撃を仕掛ける。そこから疾風突きへ

◀敵の飛び込みに対しては、豪力風神で対処することができる。技は早めに出すこと！

伸縮する槍を武器に戦うモンドには、強力な必殺技「疾風上下段突き」がある。この技は上下を使い分けることでガード方法が異なるため、敵は常に2択を迫られる。とくに敵の起き上がりに重ねるようにして出すと効果的で、敵はどちらをガードして良いのか分からないのだ。側転から投げや足払いを狙って敵を倒そう！

DUKE デューク

▲至近距離では弱攻撃を連打して、間合いを広げよう！

デュークはリーチはあるが、攻撃が出るまでのモーションが大きいため戦いにくいキャラだ。そこで弱攻撃をメインに戦うといい。接近戦ではしゃがみ強斬りを使って間合いを広げ、中距離ではしゃがみ強斬りやオーガ・スラッシュが有効だ。

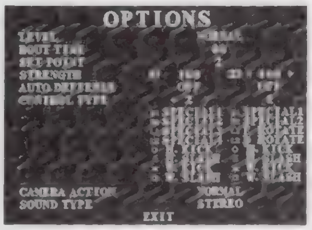
また、中距離から飛び込み敵の頭の高さで強のヘルムクラッシュを出すのもいいぞ。この技はデュークの技の中でいちばん威力があるのだ。

CHARACTER DATA	
攻撃力	★★★★★
リーチ	★★
スピード	★
テクニカル	★★★★★

▲中距離では、必殺技のオーガスラッシュが強い。リーチが長く、ガードされても反撃されにくいのだ。出るまでにスキがあるけど、デスでもOK！

闘神伝 必殺技・パーフェクトコマンド

最後に『闘神伝』に登場する10人のキャラクターの秘伝必殺技、秘伝必殺技2を含むすべての必殺技コマンドをまとめてみた。ここを見れば、一発でコマンドが分かってしまう優れもの！ ボスキャラのガイア、隠しキャラのショウもバッチリ紹介してるので、まだコマンドを覚えてない人は役立ててほしい。コマンドはゆっくり入力して、最後のキーを入れた後にボタンを押すのがコツ！
(コマンドはすべてキャラが右向きの場合の入力方向です)



◀オプション設定では、強攻撃の必殺技しか出せないのだ。

モンド	
豪力雷神	空中で↓↘→+△また□
豪力風神	←↙↓↘→+△また□
豪力天舞	→↓↘+△また□
疾風下段突き	↓↙←+△また□
疾風上段突き	↓↘→+△また□
★狂力邪紅烈舞	→↗↑↖←→↘↓+△ 同時押し
※豪力大仏滅	↓↘→↓↘→←+△

エイジ	
裂空斬	↓↘→+△また□
飛翔斬	→↓↘+△また□
流星脚	空中で↓↙←+△また×
蹴撃弾	↘+△また×
★炎刃修羅破	↑↓↑↓→←→←+△ 同時押し
※百鬼猛襲剣	→↘↓↙↓↙↓↘←+X+△

エリス	
ソアーウィンドウ	→↓↘+△また□
ホーミングスワロー	↓↙←+○また×
アークスラッシュ	空中で↓↙←+○また□
シックルダンシング	空中で↓↙←+○また×
★愛RIBON	→↗↑↖←+□ 同時押し
★スタータストナイト	↘↓↙↓↘←→↓+△○同時押し
※フレンチキッス	→←→←+△

ガイア	
火の赤	↓↘→+△また□
水の青	→↓↘+△また□
風の緑	↓↙←+○また×
★終末の闇	↘↓↙↓↘←→↓+△ 同時押し
※終の黒	→↘↓↙←→+△

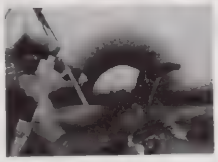
ポイント Q&A

Q：側転の使い方ガイマイチ分かりません。有効な使い方を教えてください。
A：実戦で側転はとっても重要なポイント！ 飛び道具を持たないキャラは側転で敵の飛び道具を避けたり、フィールド際で攻撃をかわして敵をリングアウトにすることも可能だ。詳しくは、今回のキャラ別側転の特集を参考にしてほしい。

全キャラクターの「側転」を大紹介!!

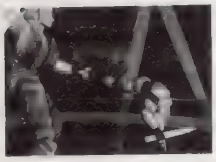
エイジ▶でんぐりがえり

エイジの側転は、でんぐりがえりのように左右へ転がるタイプ。起き上がったときにすぐに攻撃へ移れないため、あまり使うことはないかもしれない。エイジはとにかく攻めキャラだからネ。



ソフィア▶でんぐりがえり

ソフィアの側転はエイジと同じタイプのでんぐりがえり。飛び道具のスキが大きいソフィアは、遠距離で飛び道具を撃ってくる敵に対して側転で対処するのがいい。ふだんはあまり使用しない。



カイン▶でんぐりがえり

カインの側転はエイジ同様でんぐりがえりタイプ。あまり使うことはないが、飛び道具を持っているキャラと対戦したときに体力を削られないように避けるのに使うといい。

デューク▶前転

移動距離は短いが、モンドと同じように前転して敵に接近するのがデュークの側転だ。近距離での戦いが苦手なデュークは、この側転で敵の攻撃をかわして弱攻撃をねらっていく戦法が有効だ。

モンド▶前転

モンドの側転は、敵の攻撃をかわしつつ側転して敵に近づくタイプ。移動距離はあまりないものの、敵の懐へ潜り込めるため側転を多用して敵に近づき、攻撃を空振りしているスキに攻撃を仕掛けるといいぞ。

エリス▶側転

エリスは体操の側転のように両腕を地面につき、回転して攻撃をかわすタイプ。飛び道具を持たないエリスは、側転をうまく使うのがポイントになるぞ。また、この動きがかわいいから、ついついやりたくなるのだ。

ラングー▶でんぐりがえり

ラングーもでんぐりがえりタイプの側転。ラングーは飛び道具を持っているものの出るのが遅いため撃ち合いになるとキツイ。そこで側転を利用して攻撃をかわしつつ、反撃のチャンスをうかがおう。

ガイア▶横移動

ガイアの側転は空中に浮かんでほぼ真横に移動する、超能力チックなモノ。移動のスピードが速いので、飛び道具を撃つ射程を作り出すため、敵を翻弄するのに使える。これで避けておいて、バンバン撃つのだ！

ホー・ファイ▶ターン

ホーは立ったままクルリンとターンをして攻撃をかわすタイプ。移動距離が長いためか画面のアングルが大きく変化するため、敵の起き上がりに側転すると惑わすこともできるぞ。

ショウ▶前転

ショウの側転は全キャラ中もっとも使える。タイプはモンドと同じ前転だけど移動距離が長いため、敵の懐に入りやすいのだ。側転中にコマンド（とくに闇魔烈襲砕がいい）を入力しておけば、側転後に攻撃でるぞ。

カイン	
ソニックスラッシュ	↓↘→+△または□
デッドリーレイズ	→↓↘+△または□
レイジングサン	空中で↓↙←+△または×
ショルタークラッシュ	↓↙←+△または×
★レインボースプラッシュ	→↘↓↓↙←→←+○×同時押し
※ヘルズインフェルノ	→↘↓↙←↙↓↘→+△

ソフィア	
サンダーリング	↓↘←+△または□
オーロラレボリューション	→↘↓↙←+△または□
ラトルスネーク	↓↘→+△または□
★高笑い	→↘↓↘→←↓+△×同時押し
★サラマンダー	↘↓↙↓↘←→↓+△○同時押し
※コールミークイーン	→←→←+△

ホー・ファイ	
畳発破	↓↘↓↙←+△または□
畳々発破	空中で→↘↓↙←+△または□
のびーる斬り	→+△または□
喝砲烈	↓↙←+△または×
畳怒呼車	←↓↘+△または□
★畳風鈴虎	→↗↑↖←+□○同時押し
★天地激笑	→↘↓↘→←↓+△×同時押し
★畳々斑々畳斑々	×□△○←→←→+△○同時押し
※畳畳発破	→←↙↓↘→←+△

ラングー	
島と大地の怒り	↓↘→+△または□
大地の雄叫び	→↘↓↙←+○または□
大地の怒り	↓↘→←+△または□
大地の目覚め	←↓↘+○または×
★大地撃沈弾	↗↑↖←↙→←↓+△○同時押し
※大地百祭	←↙↓↘→↘↓↙←+△

デューク	
デス	↓↘→+△または□
オーガスラッシュ	→↙↓↘+△または□
ヘルムクラッシュ	空中で↓↘→+△または□
サザンクロス	←→↘↓+△または□
★ラ・フィン	↘↓↙↓↘↓←→+□○同時押し
※ジ・エンド	↙↓↘→←+△

ショウ	
烈空斬	↓↘→+△または□
飛翔斬	→↓↘+△または□
死昇斬	←↓↙+○または×
彗星脚	空中で↓↙←+○または×
月光扇	空中で↓↑+○または×
龍撃弾	↘+○または×
閃光牙	↓↙←+○または×
★闇魔烈襲砕	↓→↗↑↖←↓+△×同時押し
※万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→+△

ポイントQ&A

Q：起き上がりに必殺技を重ねられるとガードできないんですけど…。
A：それは多分、しゃがみガードできない（特に起き上がりはクセでしゃがみガードしがち）必殺技だと思う。ホーの畳々発波やデュークのヘルムクラッシュ、通常技ではソフィアのしゃがみ強キックなどがしゃがみガードできないのだ。上下のガードをちゃんと見極めれば大丈夫だぞ。

ぐっすんおよよ

●ジャンル　PZG●メーカー　エクシングエンタテイメント
●発売日　発売中●価格　¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可能(2人)

ここで悩む PS わかんないぞチェック!

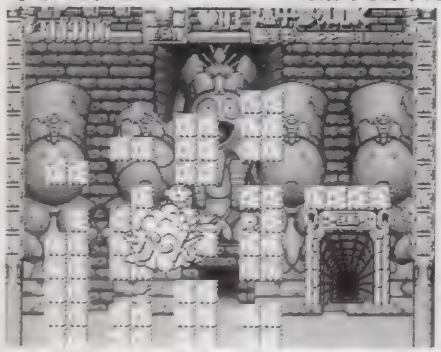
ブロックの[illegible]にコいては、試行錯誤しているうちに身につけられるものなので、それより、人によっては永遠に気づけないかも知れない、コツの部分を集中して解説してみました。あとはとにかく、[illegible]しんでほしいッス。　（たくたく）

© XING／IREM 1995

超達人になるための実践テクニック集! おさるさん

なかなか先のステージがクリアできないキミ、『ぐっすんおよよ』をブロックで階段を作るだけの落ちものパズルだと思ってプレイしていないか？　このゲームの各ステージには、攻略のツボとでもいうべきものがあって、ブロックを特定の形に積むテクニックよりも、それぞれの面をクリアするための手順を見抜くヒラメキが重要になっているのだ。

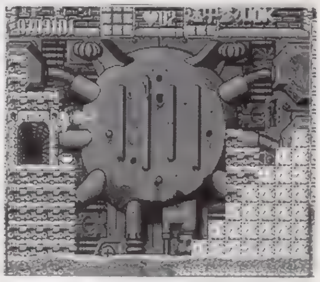
すべてのステージについて攻略できればいいんだけど、誌面の都合上そうもいかないので、今回はこのツボを見抜くためのポイントとなる重要テクニックと、それをどう活用するかの実例を解説。これを応用して考えれば、たいていのステージは解けるはずだぞ。



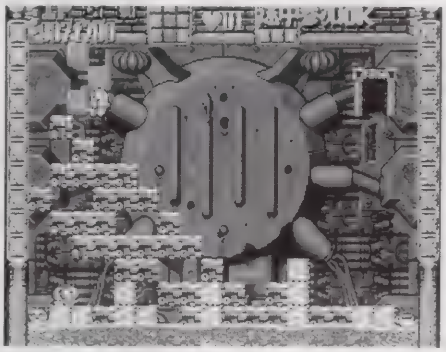
◀このステージでは爆弾の上を渡らせてクリアするが、こうやって次の爆弾までの時間を稼ぐのが重要　と、こんなポイントに気づけばいいのだ。

◉最重要!　空中移動を使いこなすのだ〜!!

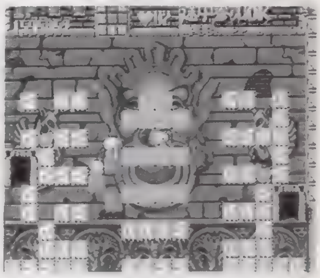
落下中のブロックは、アイテムやモンスター、ぐっすんを落として動かしたり、ジャマなモンスターをつぶすなど、いろいろに使える。なかでも重要なのが、ぐっすんを横からイッキに押してやることで、足場のない空中でも移動させてしまうという技。ちなみに途中で動きを止めると、ぐっすんが落ちてしまうので注意(わざと途中で落とすのが必要な場合もあるが)。また、落下中のブロックの上をぐっすんに歩かせることもできる。この技を使う場合は、方向キーの上を入れるとブロックの落下が遅くなることを覚えておこう。



▲典型的な空中移動面、とにかくぐっすんを高いところに登らせるのがポイントだ。



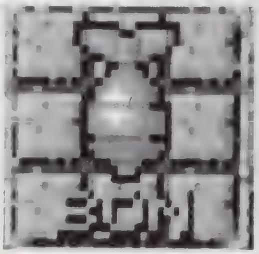
◀高いところに出口があって横に障害物のないステージでは、律儀に出口までの道を作らなくても、その高さまで来ればクリアできるワケだ。



▲ぐっすんがブロックから降りたら、すぐに次のブロックを用意しなくてはいけない。

◉爆弾はよ〜く考えて使いましょう

爆弾は周囲1ブロックの軟らかブロックを吹き飛ばしてくる。うっかり積み間違えてしまったときはとてもありがたいが、効果範囲をよく考えないと、必要な部分まで吹き飛ばして取り返しのつかないことになってしまう場合も。ボタンを押せば空中爆発も可能なので、よく考えて活用しよう。



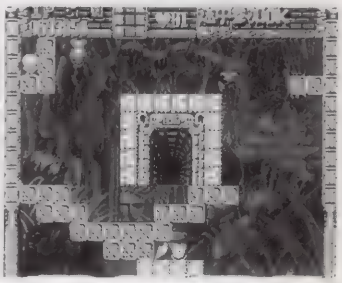
うまい破壊のしかたとは……？

▶登れない壁を作ってしまったが、この位置で爆弾を爆発させれば……

◀このように、1ブロックだけ壊して階段を作れる

◉ときにはとじこめることも必要だ!

トゲやモンスターなどの危険物が多かったり、ちょっと歩くと水中に落ちてしまうような足場のせまいステージでは、初めにぐっすんを閉じ込めてしまったほうがいい場合もある。しっかりと通路を確保したり、モンスターが寄りつかないようにしてから、爆弾を使って出してやろう。



▶爆弾待ちで水没なんてことのないように、完全に道ができるのを待たずに爆弾を使うことある。

◉モンスターの処理も重要な問題

たいていのステージでは、モンスターは画面中に存在する数が決まっていて、爆弾やブロックで倒しても、また出現してしまう。特に、ブロックにそってどこへでも移動するぺろくんや、ブロックからわいてくるよよくんは、倒すよりも閉じこめておいたほうがあとが楽になるぞ。

▶とくにぺろくんがやっかい。壁を作るだけじゃなくて、こうしてしっかり閉じこめないとダメだ。

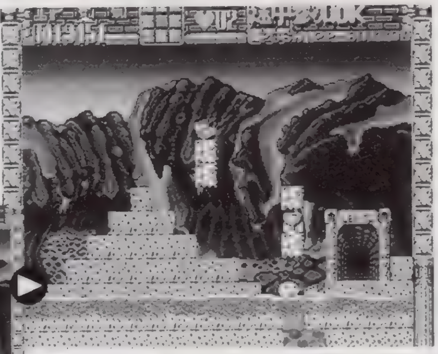
ポイントQ&A

Q：PSオリジナルモードでは、アーケードにくらべて難易度が調整されているそうですが、違いがよくわかりません。どう違うのか教えてください。

A：アーケードでは、その特性上、プレイ時間が長くならないように序盤の簡単な面の中に、いきなり難しい面があったりする。PSモードでは、こんな面を調整しなおして、難易度が自然に上がっていくようになっているのだ。アーケードモードでプレイしてなかなか進めない人は、PSモードを試してみるといいぞ。

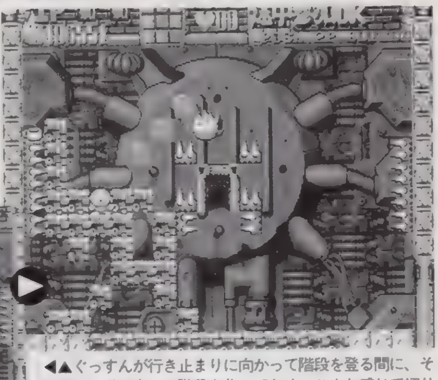
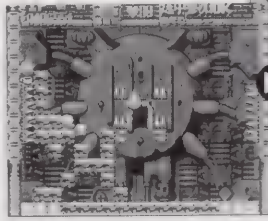
たとえば…こんな面はこうやって解くのだ～！

１個ずつのブロックしかこないので、途中にある地形の切れ目を埋めることができない。上までの階段を作って空中移動でもいいが、この方法のほうが早い。



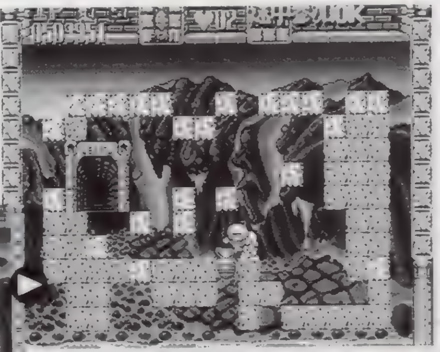
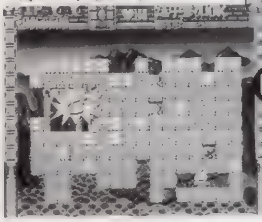
▲モンスターを倒しておいてから、ここで落下中のブロックの上を渡らせるだけ。ブロック２個でクリアできる。こういうエレガントな方法が最も有効なのだ。

出口がトゲに囲まれており、よく見ると上からしか入れないようになっている。左右の狭いスペースでぐっすんを登らせる。「積み」のテクニックが必要なステージ。

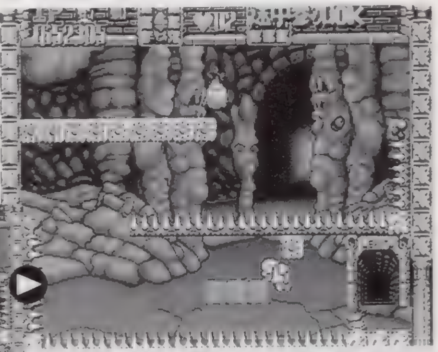
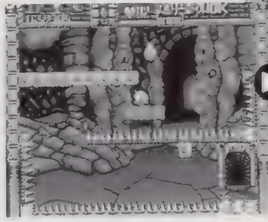
◀▲ぐっすんが行き止まりに向かって階段を登る間に、その後ろに逆方向への階段を作っておく。こんな感じで切り返していけば、狭いところでも登っていける

爆弾しか降ってこない、通路を掘っていくステージ。出口のあたりから掘っていけば楽勝に見えるが、途中にどうしても穴ができてしまうはず。さて、どうする？

▲この部分はどうしても穴が開くので、爆弾の上を渡らせる。この前にぐっすんを爆発で気絶させておけば、爆弾を穴の位置に持ってくるのにあわてなくてすむ。

第一印象では、トゲの上にブロックを敷いていけばよいようだが、出口が下の方にあるので、すぐに水没してしまう。そんな苦労をしなくても、１発でカタがつくぞ。

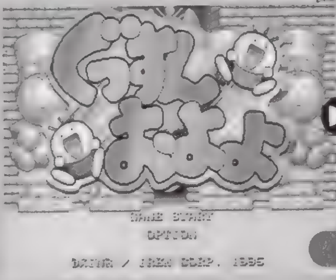



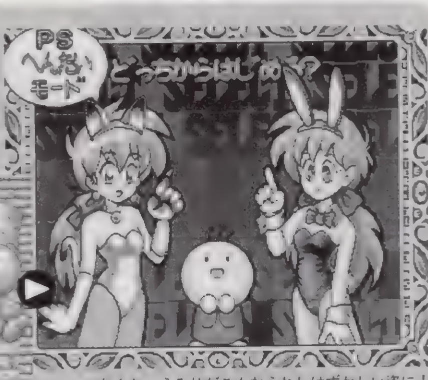
◀まずは地形の端から落ちたぐっすんを受けとめてから…
▲素早くブロックをマップ上の空間にそって移動させる下に降りる部分での正確な操作が要求される。

これがヒミツの変態モード!!

これはアーケード版にもあった裏技、変態モードにはいると、デモがその名の通りのおかしなストーリーになり、アーケードモードの隠し面の数が増える。特に変態モードのエンディングは爆笑モノなので、まずはノーマルのエンディングを見たあとで、試してみてほしい。

▼このタイトル画面で、カーソルをゲームスタートにあわせて、下のコマンドを入力



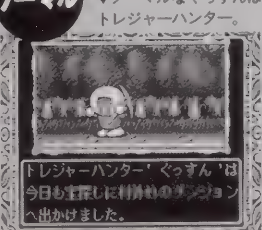


▲なんと、えみりがこんなうれしはずかしい姿に！

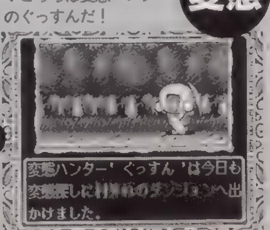
○と×を押しながらSTART!

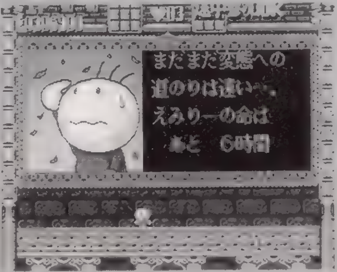
ストーリーが変化する!

ノーマル ▼ノーマルなぐっすんはトレジャーハンター。



変態 ▼こっちは変態ハンターのぐっすんだ！

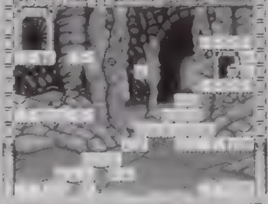




▲中間デモもなんか変。変態に襲われたえみりを助けるために、地上をめざすのだ！

隠し面をクリアすれば…!?

通常は30面でオールクリアだが、30面で隠された出口にはいると、さらに隠し面をプレイできる。隠し面をクリアしていくと、数面ごとにえみりのご褒美グラフィックが見られるのだ！



▲問題の隠し出口は30面の右上に、爆弾で掘らないと、見つからないぞ

▶グラフィックは、アーケードとPSモードでは別の物が用意されている。両方やるしかない!!

ポイントQ&A

Q：アーケードではよく聞こえなかったんだけど、変態モードだとボイスも変わってましたよね。あれ、なんて言ってんの？
A：ストーリーデモでは、えみりの「助けてあげて」が「てんぷらあげて」になってます。他にも、「お客さんはじめて？」が「おさるさんはじめて？」とか面クリア時の「やったね」は「らっぱね」とか「らっぷね」とか言うし、中間デモにいたっては、「はみがき」っすよ。とにかく笑えるんで、ご家庭ではよく聞いてみてね。

球転界

●ジャンル／ETC●メーカー／テクノソフト
●発売日／発売中●価格／¥6,950
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ここで悩む PS わかんないぞチェック!

このゲームはバックアップ的上手な使い方によって、手間をかけてもいいからエンディングが見たい人、純粋にスコア狙いにチャレンジする人、誰でも楽しめるように工夫されている。セーブやロードなしでスコア争いをするのは、緊張感に満ちたプレイが楽しめてお勧めだぞ。　(JOH)

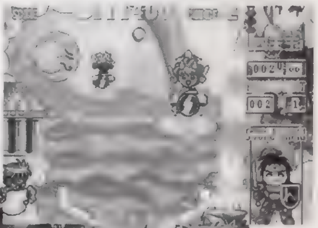
© 1995 Technosoft

手強いボスの待つ四天王ステージの謎を解く

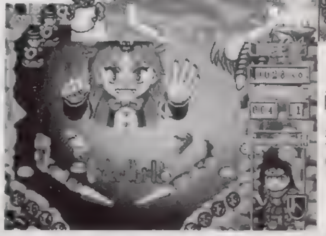
◉四天王ステージへ行く条件とは?

四天王ステージへの行き方を説明しよう。中間エリアに、スロットバンパー（四天王の顔などが表示される丸いスロット）があるけれども、これは「ハーピー」「ウサ子」「サキュバス」「サタン」のそれぞれの顔と「金貨」「ランドガニ」の計６種類の絵が用意されている。チェッカーエンジェルズ（スロットバンパーの上にいる小さな天使）をくぐるとスロットがスタートして、それぞれのスロットバンパーに接触すると回転が止まる。この時に、四天王の顔を２つそろえると、それぞれのキャラのステージが開き、それに入れば該当する四天王ステージへ行けるのだ。また、スロットバンパーを３つとも一人の四天王の顔でそろえると、全ての四天王ステージの入口が開く。ただし、この時は入口に入ってからどの四天王ステージへ行けるかは全てランダムになっている。肝心の入口は、下エリアのハーピーの左の羽の下に隠されたホールが「ハーピーのお部屋」用、パックンザウルス（中間エリアの右にいる恐竜）の口が「ウサ子の森」用、上エリアのフージン（フリッパーの左のキャラ）の袋が「サキュバス叩き」用、下エリアのサタンの口が「サタンとサッカー」用、となっているぞ。

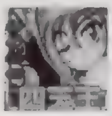
◀このスロットバンパーが四天王ステージへ行くための鍵を握っているのだ。



▶フージンの袋が一定の条件で四天王ステージへの入口に変化するぞ



◀隠しホールなど、一番下のエリアは秘密もたくさん隠されている



四天王ステージ ハーピーのお部屋

制限時間以内に家具を全て破壊するステージだ。家具の数はかなり多い上に時間が限られているといって焦るとミスしてしまうぞ。一回一回着実に狙ったところを壊せるようにするといいだろう。背景などに玉がまぎれてしまい、玉を見失わないように神経を集中しようね。

得点システムをチェック

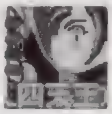
タンス	1回の接触につき1500点	3回の接触で破壊可能15000点
ラジカセ	1回の接触につき1500点	3回の接触で破壊可能15000点
ドア	1回の接触につき1500点	3回の接触で破壊可能15000点
ベッド	1回の接触につき2500点	5回の接触で破壊可能12500点
衣類	1回の接触につき2500点	
掛け時計	1回の接触につき2500点	
サボテン	1回の接触につき 250点	2回の接触で破壊可能 2500点
ソファー	1回の接触につき1500点	3回の接触で破壊可能15000点
テーブル	1回の接触につき1000点	5回の接触で破壊可能10000点
クッション	1回の接触につき 250点	15回の接触で破壊可能 2500点
机	1回の接触につき2500点	5回の接触で破壊可能 2500点
椅子	1回の接触につき1500点	5回の接触で破壊可能15000点
ぬいぐるみ	なし	

四天王ステージ 禁断!ウサ子の森

得点システムをチェック

ウサ子	1回の接触につき 300点
	3回の接触で破壊32000点

制限時間以内に禁断の果実をもぎ取ろうとしているウサ子に玉をぶつけて、引きずり落とすのが目的のステージだ。目標が一つに定まっているだけにプレイしやすいステージと言えるかもしれない。



四天王ステージ サキュバスたたき

得点システムをチェック

サキュバス	1回の接触で破壊28000点
ハゲワシ	1回の接触につき 240点
	3回の接触で破壊 1500点

制限時間以内に、９匹のサキュバスをやっつけるステージ、サキュバスの手下のハゲワシが邪魔をしてくるので、うまくかわそう。サキュバス９匹を見事に倒すとクリアになるぞ。

四天王ステージ サタンとサッカー

サタンがゴールキーパーとなり、制限時間以内にサタンから３点もぎとるとクリアになる。３匹のミイラディフェンダーが立ちはだかるぞ。中央のミイラを破壊して、直接ゴールを狙うように玉を放っていれば、それほど苦労せずにクリアできる。

得点システムをチェック

サタン	1回の接触につき800点	
ミイラ	1回の接触につき300点	
	5回で破壊	24000点
・ゴール	1点につき	100000点

最終ステージ

四天王ステージを全てクリアしてから四天王ステージに入ると、魔王ボールビンのステージになるのだ。魔王を倒しエンディングを見終わるまではメインステージに戻らないぞ。

得点システムをチェック

第1形態	1回の接触につき	2500点
	9回の接触で破壊6400万点	
カーゴイル	1回の接触につき	3200点
	32回の接触で破壊	500点
火の鳥	なし	
槍	なし	
魔王	ボールビン	
第2形態	1回の接触につき	5000点
	9回の接触で破壊 1億(!)点	
ボーンヘッド	1回の接触につき	2800点
	9回の接触で破壊	28000点

ポイントQ&A

Q：ボーナス得点は得点できる点数が高いので気になるのですが、もう一つシステムがよく分かりません。詳しく教えて下さい。
A：ボーナス基準点は、フィーチャーへの接触で加算される。ボーナス掛け率はフィーチャーを単体で破壊した時に加算される。ボーナス倍率はフィーチャーの１グループを破壊した時にアップする。また、ボーナス基準点だけは精算時にも初期値に戻らず、ゲームオーバーするまで残るのだ。

©NIPPON ICH SOFTWARE INC © 1955 PRISM LTD

ジグソーワールド

ここで悩む PS わかんないぞチェック!

このソフトの素晴らしいところは、ジグソーパズルを題材にしながら、ゲーム機にしかできない要素を盛り込んであるところだろう。アイテムなどの現実にはない楽しさを加えながら、ジグソーパズル本来の楽しさも味わえるなんて、PSを持っているからこそできる贅沢だよね。 (JOH)

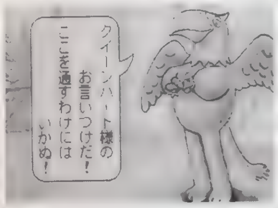
●ジャンル／PZG●メーカー／日本一ソフトウェア
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／可能（2人）

メルヘンチックな世界をより深く楽しみたい君へ

思いっきりメルヘンした世界観とゲームの練られたおもしろさで多くのプレイヤーの心をとらえた『ジグソーワールド』。このゲームは奥も深いので全部を知りつくした人は少ないかも知れない。そこでこのページでは簡単なプレイ・ガイドをお贈りするので、プレイの時に役立ててね。

◉"ジグソーの国"を脱出するには?

「ジグソーの国のアリス」で挫折したりして、まだアリスを元の世界に連れ戻していない人もいることだろう。コツとしては、まず一つの絵ごと最初の段階で気合を入れること。するとアイテムを使いやすくなるので、ネコを使い、その次のUFOを狙おう。この繰り返しが最強パターンなのだ。さぁ、全6匹のボスを倒して、アリスを現実の世界に導いてあげよう。

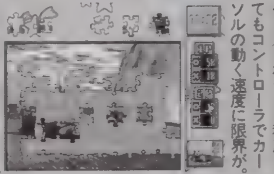


◀ボスはメルヘンな世界にふさわしいキャラばかり。どいつもこいつも手強いぞ〜。

◀対戦中は、アイテムを使うタイミングを工夫しよう。敵のアイテムにも注意すべし。

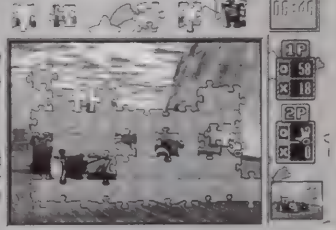
どうせならマウスでプレイしよう

このソフトはマウスにも対応しているけれども、コントローラと比べるとマウスの方が操作性で格段に勝っている。また、マウスで遊ぶとカーソルの動きが早くなるので、ピースの移動が比べ物にならないほど効率的に行える。実際に試した人なら、コントローラと比べたマウスの有利さをよく理解できることだろう。よりよい操作性のもとでプレイしたい人や、『ジグソーワールド』マスターを目指している人なら、ぜひマウスでのプレイをお勧めしちゃうぞ。



▼マウスなら、長い距離を往復する時に圧倒的に有利。

◀L／Rボタンを利用してもコントローラでカーソルの動く速度に限界が。



No.70までの絵画チェック・リスト

このゲームに収められた絵は綺麗なものばかりなので、見ているだけで楽しいと感じる人もいると思う。そこで展覧会モードでNo.70までに収録された絵の一覧表を載せるから、絵を鑑賞する時の参考にしてね。

No.1	ギャグタッチ絵	斜め前方から見た赤いレーシングカー
No.2	ギャグタッチ絵	ダチョウと競争する青いレーシングカー
No.3	マンガ風絵	運転席のレーサーを側面から見たところ
No.4	マンガ風絵	運転席のレーサーを真上から見たところ
No.5	絵の具調の絵	バスケットボールゴール下で競り合う2人
No.6	絵の具調の絵	相撲ー土俵際で勝負が決まる瞬間
No.7	絵の具調の絵	サッカーーディフェンダーをドリブルでかわす
No.8	絵の具調の絵	野球ーホームベースでのクロスプレー
No.9	絵の具調の絵	アメリカンフットボールー走る2人の選手
No.10	海辺の写真	海に浮かぶ白い砂浜の島
No.11	海辺の写真	黄色いサーフボードを華麗に操るサーファー
No.12	海辺の写真	白いパラソルの下で日光浴を楽しむ夫婦
No.13	海辺の写真	日光浴をしながら読書をする女性
No.14	海辺の写真	夕焼けで真っ赤に染まったヤシの木とビーチ
No.15	建造物の写真	6本の塔が並んだ不思議な雰囲気の建造物
No.16	建造物の写真	力強い像の並んだ噴水と、神殿風の建造物
No.17	建造物の写真	力を感じさせる作りのうす茶色の建造物
No.18	建造物の写真	赤レンガで作られたイギリス風の建造物
No.19	建造物の写真	茶色のどっしりとした作りの建造物
No.20	切り絵	疲れたようにこちらを見ている女性の悪魔
No.21	切り絵	目をつむり髪を編みなおす女性の悪魔
No.22	切り絵	瞳を閉じて物憂げな表情を見せる女性
No.23	切り絵	舞う桜をバックにした着物姿の女性
No.24	切り絵	目を閉じた着物姿の女性
No.25	風景写真	2階から見た街角の交差点
No.26	風景写真	椅子のたくさん並んだ野外のカフェテラス
No.27	風景写真	昼下がりの町の階段に集まって談笑する人々
No.28	風景写真	馬に跨がりながら語りあう将校風の2人
No.29	風景写真	街頭で音楽を演奏する人々
No.30	アニメ絵	海をバックにポーズをとる水着姿の女のコ
No.31	アニメ絵	眩しい太陽光線に埋もれた水着姿の女のコ
No.32	アニメ絵	岩の上に座った赤い髪の天使の女のコ
No.33	アニメ絵	プールをバックにしたウェイトレスの女のコ
No.34	アニメ絵	芝生の上にねっころがった女のコ
No.35	子供たちの写真	風船を持った金髪の女のコとその弟
No.36	子供たちの写真	トラックの荷台の上にいる2人の子供と犬
No.37	子供たちの写真	公園の湖でガチョウにエサを与える女のコ
No.38	子供たちの写真	海辺で砂の城を作る子供たちと親
No.39	子供たちの写真	砂浜で母親に語りかける幼い子供
No.40	個性的な絵	白いセーラー服を着た3人の水夫たち
No.41	個性的な絵	ポーズをとるボーイッシュな女性
No.42	個性的な絵	親しそうに話す恋人風の若い男女
No.43	個性的な絵	ヒゲをはやした男
No.44	生活写真	花嫁さんの持つ花束
No.45	風景写真	中国風の町の明け方の風景
No.46	生活写真	赤いライトの照らすレストラン
No.47	風景写真	橋の上から見た夜景
No.48	風景写真	夜のライトが照らす、町中の一コマ
No.49	風景写真	ビルディングの作る夜景が綺麗な大都会
No.50	動物写真	大きな欠伸をするネコ
No.51	動物写真	じゃれてくる子ネコの相手をする親ネコ
No.52	動物写真	布団の上で休むネコ
No.53	動物写真	ぬいぐるみを枕にして昼寝中の犬
No.54	動物写真	散歩中に公園で一休みの犬
No.55	イラスト	ユラユラとのんびり泳ぐ黄色い熱帯魚
No.56	イラスト	草にとまった白い蝶
No.57	イラスト	岩にとまって、山々の頂きを見すえる鷲
No.58	イラスト	エサをあさるハツカネズミ
No.59	イラスト	水面から頭を出した青いイルカ
No.60	芸術写真	何か長い棒を持った眼鏡をかけた男の人
No.61	芸術写真	音楽を聴く2人の若い男性
No.62	芸術写真	黒い服を着た2人の男
No.63	芸術写真	2つに割れたフランスパン風の食べ物
No.64	芸術写真	枯れ葉の上に置かれたオルゴール
No.65	SF風絵	銃を構える2人の女性とタバコをふかす1人の男
No.66	SF風絵	銃を持った恋人風の若い2人
No.67	SF風絵	水面をバックに、何か考えている1人の女性
No.68	メルヘン絵	いたずら好きな表情を浮かべたネコ
No.69	メルヘン絵	やる気満々のアリスの顔
No.70	植物写真	野山に咲いた赤い花

ポイントQ&A

Q：「球転界」で3人のキャラクターが用意されていますが、誰が一番お勧めでしょうか？ マニュアルに特殊効果時の違いが書いてありますがどう影響するの？
A：セーブをしないスコア狙いを目指すなら、点数が3倍になる特殊効果を持つ結城ちゃんがお勧め。ただし、この特殊効果はボーナスポイントなどの高い点数獲得時は対象とならないので注意。もしセーブ／ロードを利用してエンディングを目指すなら、破壊力重視がボーナスポイントUPにつながるソードシールがいい。

宇宙生物フロポン君P!

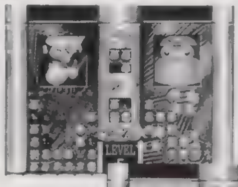
●ジャンル／PZG●メーカー／アスミック
●発売日／発売中●価格／¥5,800
●対応周辺機器／なし●多人数プレイ／可(2人)

対戦に強くなりたいキミへ

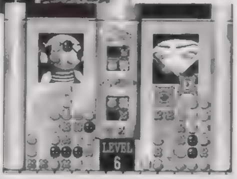
このゲームが他の落ちものパズルと違うところ、それは特殊な積み方で自分のフィールドにキャラを作り、それを消すことで攻撃する独特のシステムにつきるだろう。このシステムを飲み込むと対戦がずっとおもしろくなるのだけれど、具体的にはどうプレイすれば強くなれるのか疑問に思っている人も多いようだ。今回はそんな疑問を持った人のために、対COMモードを使って、勝つためのコツを紹介しちゃうぞ。

◉とりあえず消す、これが一番

普通のゲームでは連鎖を作ると相手にダメージを与えられるけれど、このゲームではバクダン（お助けアイテム）しか生み出さない。だから、上級者同士で長期戦にもつれ込む場合以外は、連鎖にこだわらなくていいぞ。また、キャラクターを作りまくっても墓穴を掘ってしまう場合も多い。そこで、基本的にこのゲームでは、消せるところから消していくのが、基本的に有利な戦法になるのだ。



◀余計なキャラを作って攻めることを優先するより、手堅く消していく方が勝利のチャンスも広がる

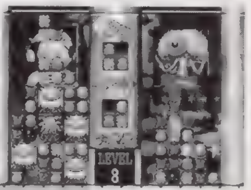


▶連鎖をするとバクダンが手に入る。バクダンは同じ列（縦方向）に配置しない方が効果的だぞ

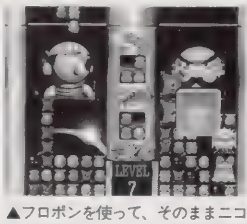
◉アイテムの活用が勝利の鍵

緑のお邪魔キャラを除くと、ゲーム中では4つのキャラが作成可能である。でも実戦上で有効なのは、これらの中のフロポンとニコペンだけなので、他のキャラは作ろうとしなくていいだろう（その方がフィールドも有効に使えるしね）。ただし、ニコペンは使ったとしても、相手のブロックを消すのを手伝うことになってしまう場合もある。特に一番難しいモードの後半の敵はその傾向も強いので、最後の頼みの綱はフロポン君しかないのだ。特に複数のフロポンを作っておいて、これを一気に送り込む作戦は非常に有効なので、プロを自称する人は常套手段にしてしまおう。さて、このゲームでは同じブロックを正方形状に集めると、キャラクターができるのは周知の通り。では、同じ要領でキャラクターを正方形に集めてみよう。すると、なんと普通のブロックの16倍の大きさを持つビッグフロポンが誕生するのだ。実行が難しいので実用的ではないけれども、この一撃必殺のワザを使う快感を一度は体験してほしいな。

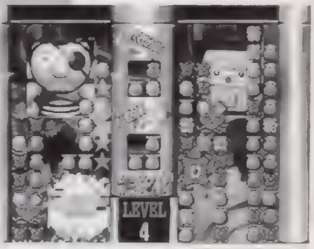
これがベストの勝利パターン



◀フロポンを複数作っておいて、一気に送るのは重要なテクニック 特に強い相手と対決する時には有効だぞ



▲フロポンを使って、そのままニコペンで相手にプレッシャーをかける作戦も実用的。ただし、下からのせり上がりで、勝手に連鎖しちゃうこともある



▶これぞ究極の攻撃、超ビッグフロポンなのだ これを送ると、超ビッグメダパンが相手フィールドを襲うので、送られた方は敗北間違いなし。

上海 万里の長城

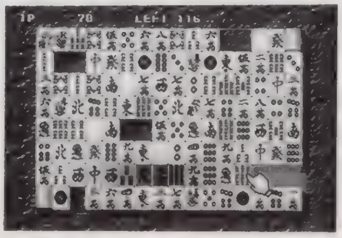
●ジャンル／PZG●メーカー／SCE
●発売日 発売中●価格 ¥4,800
●対応周辺機器／マウス、メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

見事クリアするための4つのポイント

思考型パズルの傑作『上海』。もう何年間もアーケード、パソコン、各種家庭用ゲームマシンなどを通じてファンを魅了してきたパズルだけれども、色々なパワーアップを加えてPSにも発売となった。今回はゲーム中の便利な機能に加えてオリジナルの新ルールも付加されたので、ゲームとしての手応えもランクアップしている。このおもしろさを十分に楽しんでほしいので幾つかコツを紹介していこうと思う。初心者の人も、この攻略を頭に入れて挑戦すれば、安心してプレイできるぞ。

◉オリジナルルールを使いこなせ

PS版では2つのオリジナルルートが採用されている。グレートウォールでは、極端に下に牌を集めてしまうことがなければ手詰まりになることもない。北京（ベイジン）では、普通のルールよりもスライドの新システムでの方が活路が開ける場合が多い。まず「スライドで消せるか」を考えてから、通常ルールに目を向けるようにした方が円滑に作業を進められるぞ。



▲北京（ベイジン）ではスライドさせるルールを案外見落としがち。通常ルールでの消し方よりも、新ルールの方が重要なので覚えておこう

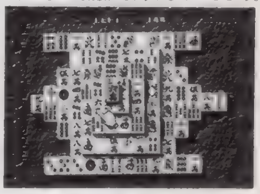
◉"縦に長く"なるように取ろう

オリジナルルールも含めて全モードを通して言えることだけれど、『上海』では牌全体の固まりが縦に細長くなるように牌をとっていくのが基本。これは、横にほかの牌が並んでいる牌はとることができないという基本ルールを逆手にとった作戦ともいえる。取れる牌が多い状態になれば、それだけ有利にゲームを進められるので、このことを頭に入れてゲームを進めよう。

▲できるだけ牌の並びが縦に細長くなるように取ろう。何も考えずに横に細長くすると、手詰まりになる可能性も高くなってしまう。

◉上を先に取れ

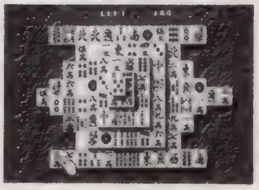
ほかの牌が乗っている牌も取ることはできないので、当然ながら上段に配置してある牌を優先して取るのが有利であることがわかる。ちなみに、上段の牌をとることは飛躍的に取れる牌を増やすので、基本的に縦方向に細くすることよりも上段の牌を取ることを優先してかまわないぞ。



▲上にある牌が取れるなら、これを優先するようにしよう。こうして取れる範囲を増やしていく訳だ。

◉トラップに注意

取れる牌がすぐ近くにあると、ついつい手を出したくなってしまう。でも、これは意図的にそうなっていて、実はそれに手をつけたら手詰まりになりやすいなんて場合が多い。そこで、あまりに取りやすく配置されている場合はトラップだと疑って、むしろ別の手を考えるくらいでいいぞ。



▲取れる牌が近くに配置されている場合は要注意！ ヒッカケは安易に手をつけやすいところに隠れている。

© WARP／ASMIC © 1994Activision, Inc Shanghai: The Great Wall TM is a trademark, of Activision, Inc.ACTIVISION © Sony Computer Entertainment Inc.Produced by Sony Computer Entertainment Inc.

ポイントQ&A

Q：「フロポン」の隠されたボスキャラについて知りたいのですが？
A：8匹目に脳ミソのオバケのような〝Dr.脳〟をクリアしたら終わり。〝うまい人〟モードでは〝Dr.脳〟の後に表彰状を貰うエンディングがあって、その後に〝田中〟との対決になる。ちなみに〝田中〟に勝っても、彼との再対戦がくり返されるだけだぞ。

周辺機器コントローラを大研究

よりよい操作性を求めるキミならどれをそろえるべきか？

ますます好調のPSには、このおもしろさをより快適にするため周辺機器コントローラが続々と登場になっている。カーソル操作を楽に行えるマウスや、アナログ入力を可能にするネジコンなどは注目を集めた商品なので、これらの価値は多くの人が理解していることだろう。でも、ほかのコントローラとなると、特徴がイマイチわからなくて購入を迷っている人も多いようだ。その要望に答えて、今回はネジコンとマウスを除く発売予定（発売中）のコントローラ類を全紹介して、新発売となった商品は、簡単な使用レポートもお届けするぞ。『鉄拳』や『雷電プロジェクト』なども発売になり、スティックの購入を考えている人もいるんじゃないかな。２つのスティックが登場しているけれども、どちらのスティックも速射最高速度、安定した重量感などでは互角だ。ファイタースティックＶは〝連射速度を調整可能〟〝連射ホールド機能〟〝スロー機能〟など、ファイティングスティックPSにない機能があるのがファンには嬉しい。ただファインティングスティックはボタンとボタンとの間が約10mmあるのに対して、ファイタースティックＶはボタンごとの間隔が５mmしかないのだ。だから、ファイティングスティックPSの方が対戦格闘でボタンの押しわけなどしやすくなっているぞ。

ファイティングスティックPS

●発売中　¥5,980

- ●スティック部分：マイクロスイッチ採用
- ●スィック高さ：約5.5cm（短め）
- ●スロー機能（ポーズボタン連射）：無し
- ●ボタン連射：８つボタン全て、別々に設定可能
- ●連射速度：秒間24発で固定
- ●ボタン連射ホールド機能：なし
- ●スタートボタン／セレクトボタン：下に配置
- ●LRボタン配置：L1、R1が上
- ●安定感：ボディのメタル使用で、十分
- ●ボディ表面：金属なので、冬などは冷たい
- ●押しボタンの配置間隔：約10mm間隔

徹底比較

ファイタースティックＶ

●発売中／¥5,980

- ●スティック部分：マイクロスイッチ採用
- ●スィックの長さ：約6.0cm（長め）
- ●スロー機能（ポーズボタン連射）：有り
- ●ボタン連射：８つボタン全て、別々に設定可能
- ●連射速度：全ボタン共通で秒間８～24発で調整可
- ●ボタン連射ホールド機能：あり
- ●スタートボタン／セレクトボタン：右上に配置
- ●安定感：底面にスチール使用するなど、十分
- ●ボディ表面：プラスチックなので冬でも大丈夫
- ●押しボタンの配置間隔：５mm間隔

アスキーパッドＶ

●発売中　¥2,980

８つのボタンすべてを独立で２段階の連射設定が可能。連射ホールド機能も搭載されている。また、パッドでありながらもスロー機能（スタートボタン連射）がついているのも嬉しい。方向キーは丸型で、PS付属コントローラよりも斜め操作もしやすくなっている。パッドの左右側面が曲線になっているので、両手で少しにぎった時の固定がしづらくて、手が小さい人には向かない。

▲パッドの形状により握り具合に好みが分かれる　手の大きい人向けなのだ

サンステーションパッド

●発売中／¥3,480

連射機能はもちろん搭載、方向キーも丸型を採用している。連射のホールド機能はないけれど、スロー機能（スタートボタン連射）はついている。一番の特徴はコマンド登録を中心としたプログラム機能で、これによって格闘アクションなどで必殺技を簡単に出すことが可能など、応用範囲は広い。

◀うすいブルーがカッコイイ、斬新なデザイン。

ファイティングコマンダー2WAY

●5月発売予定　価格未定

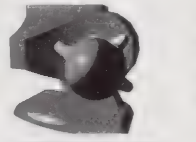
このパッドは各種機能よりは、プレイする上での環境を考えて設計されている。ボタンが６ボタン配置なのが最大の特徴で、配置モードも２ポジションから選ぶことができる。方向キーも使いやすさを考えたオリジナル設計でレスポンスも良好。ケーブルが２mと長めに設計されているのもポイント。

◀とりあえず名前が長いのはいいね。

SANKYO N·ASUKA

●6月発売予定　¥6,800

パチンコメーカーのSANKYOが開発したパチンコ台〝N·ASUKA〟のハンドルをそのまま使用した、パチンコゲーム専用のコントローラ。あのパチンコ独特の操作をするのに最適なコントローラで「V-zone」など対応ソフトも続々と登場予定だ。ただし、普通のゲームでは利用できないので、パチンコゲームのファンではない人ならパスしてもかまわないだろう。



▲全国推定3000万のパチンコファンなら、満足すること間違いなしなのだ

電撃PSではみんなのQ&Aを大募集

電撃PSでは、読者のみんなにより一層PSを楽しんでもらえるように、様々な質問や相談を大募集しているぞ。PSのゲームで攻略につまってしまってお嘆きの人、ソフトに隠れた謎が気になって夜も眠れない人、システムその他の疑問が心に引っ掛かって食事も喉を通らない人、素朴な疑問が気になってしょうがない人、そんな人はいないでしゅか？　こんな時こそ、その質問・疑問・難問・珍問をハガキに書いて電撃PSにぶつけてみよう。ゲームに命を捧げたスタッフが全総力を挙げて、適切かつ親切なサポートを約束するぞ。また、このコーナーについての意見・希望・感想なども受け付けているので、何かあったら聞かせて欲しいな～。

宛先は…
郵便番号101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館５階
電撃PS編集部
「Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：スティックの〝マイクロスイッチ採用〟って何ですか？ また、そうでないスティックってあるの？
A：ゲーセンのスティックを使う時に注意してみると、カチャカチャと内部のボタンで入力を受け付けているのが分かる。これをマイクロスイッチと呼ぶ。そうでない場合は伝導体が付いたゴムを押しつけるシステムになっている。PS標準コントローラがいい例だね。

ジャンピング・フラッシュ Jumping Flash!

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

跳べ！魂燃えつきるまで！新機軸アクションで墜ちてみる

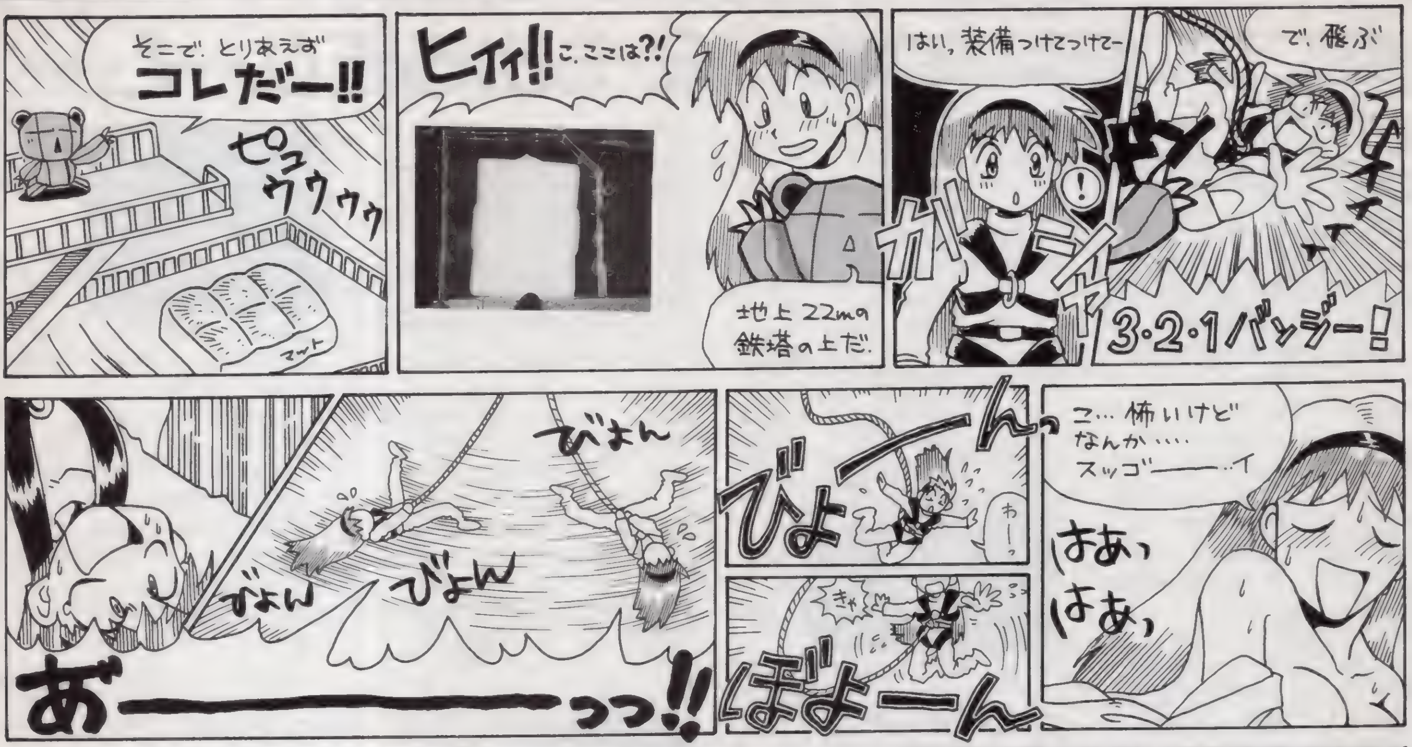
Jumping Flash!

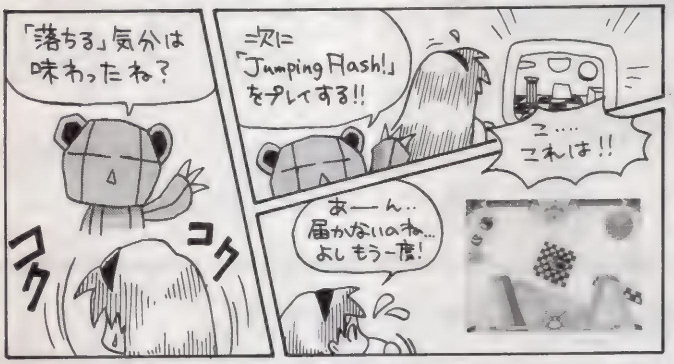
墜落でいい気持ち！下半身がスーとする考察 ❶

●『JumpingFlash!』ゲームについて『Jump〜』は66ページからの攻略を見ればわかるように、システム的には正統派のACTである。2段、3段ジャンプの活用や、足場などの配置……もしもこれを2Dに直したとしたら任天堂の名作『スーパーマリオ』やカプコン「大魔界村」に近いモノがあるのではないだろうか？ まあ『落ちる』という演出は3Dだから効果的なんだが。操作系がカンタンなのもスタンダードたり得る大きな要素。最初のうちは攻撃ボタンを押さずにジャンプボタンだけを使って、跳ね回っていればよい。複雑な操作をしなくても子供から大人まで、ゲーム初心者でも「落ちる」快感を味わえてしまうのは特筆すべきだろう。PSがポリゴンを得意とするハードだというのは、これまでに発売されてきたソフトラインナップでよくわかる。だが、ポリゴンで「何を感じることができるか」という点はこれまで追求されていなかったように思う。ポリゴンでしか感じられない快感。それが「落ちる」である。

◀単純明快な操作性、新しいのに複雑じゃないのがいい。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.





電撃PS 快感レビュー DEEPER

	バンジージャンプ	ジャンピングフラッシュ!
岩瀬さとみ（とりあえず生きてます。）	人生ツラクなったら、バンジーへGO!! 新しい自分と出会えます。死ぬほど怖いと思って飛んだら以外と気持ち良い♥ 80	これははじめ酔います。酔いますけど、たのしいです。キャラはかわいいし、そんなにムズカシクない。私は下手だけど。 80
担当編集H（高いの怖いの大好き）	きてます。ジャンプした瞬間がたまりません。スカイダイビングにハマってる人の気持ちがちょっと分かった気がしました。 80	「落ちる」快感が継続します。体が疲れないから、何度も楽しめるのがグッド。いつのまにか手に汗握るのがその証拠。 80
うきうき編集S（友達が少ないです）	私、昇るまで忘れてましたが実は高所恐怖症なんです。強風の吹く中、順番待ちで立ってるのが最高に怖かったっス。 90	安全であるってのが恐怖をちょっと薄めてる気がします。でも細い棒の上から見る下の景色になんか、めまいクラクラ。 70

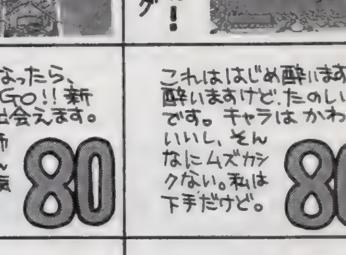
注・どーせなら全部マネしましょう。イラストが他誌なのはこまりものですね…

Jumping Flash!

墜落でいい気持ち! 下半身がスーとする考察 ②

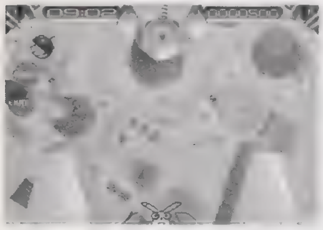
●バンジージャンプの快感

今回、はじめて物語のために、東京、よみうりランドのバンジージャンプを取材させていただいた。22mの高さから飛び降り、瞬間最大2.4 Gの体験ができる、このアトラクション。設備はいたってカンタン。両端にプラットホームの突き出した、鉄塔があるだけなのである。しかも階段や手すりは金網系。一見設備投資がもったいないからっていう情けない事情でこうなったような外観だが、実はこれがあなどれない。地上から22mの高さの鉄塔上はかなりの強風に揺らされ、下を見れば金網ごしに小さくなった人の姿が確認できる。順番待ちの間にすでに敵の術中に落ちているも同然。しかも1回に1人しか「落ちる」ことができず、係員のお兄ちゃんに「3、2、1、バンジー」なんてかけ声かけられた日にゃ、普通の日本人は胸バクで足ガク。それでも自分が落ちねば待っている人に悪いとジャンプ!……まあ、一瞬とはいえ、その自由落下感は未体験感覚。かなり感動するっス。



◀今回のためにバンジーする岩瀬さとみ先生。ちっと命懸けてます。

体感快感インタビュー 『2』も出るぞムームー



▲「Jump〜」は快感の探求から開発が始まった。なかなか大胆なスタートである。

編：早速ですが、このゲームの開発当初のお話をお聞かせ下さい。
山元氏(以下、山。敬称略)：PSがまだスペックだけの時、〝PSとはどんなハードか見せたい〟というプロジェクトがあったんです。そのために、ゲームが動いた状態を予想して何か作ろうと。
編：その時に、こんなタイプのゲームを思いついたワケですか。
山：「どういうものを作ろうか」と色々な人に相談していた時に、手塚治虫さんの『ジャンピング』という作品を見せてくれた人がいて、「これだ！」って思ったんです。
編：作る前に、ジャンプする快感を意識していたのですね。
山：ええ。寝ていて落ちる夢を見たりする時にフワッとするじゃないですか。あの感覚をゲームで出せたらおもしろいんじゃないかと。
編：感覚がもっとも先にある開発……よく企画が通りましたね(笑)。
山：ウチの会社の方針みたいなものが大きく左右していますね。ウチでは上（の役職の人）はとやかく言わずに、勢いだけを信じて作らせてくれるんです。
編：すると、開発も勢いで一気に？
山：ええ。このアイデアが具体的なゲームとなった時に、「ジャンプして、どうおもしろくなるんだろう？」って悩んでまして。そんな時にエグザクトさんの『ジオグラフシール（パソコンのX68のゲーム）』を見て感心しまして、PSでの話を持ちかけました。

◀暗い中でちと妖しい山元氏(笑)。「Jump〜」のプロデューサーである

編：「ジャンピング」はビジュアルや世界観も楽しいですよね。
山：手塚さんの『ジャンピング』を見ていたので、ゲーム世界をサツバツとしたモノにしたくなかったんですよ。一般の人が入りやすい、エンターテイメント性を出したかったというか。これまたそんな時にウルトラという会社に出会いまして、キャラデザインなどをお願いしました。実は海外からも、このゲームに関する問い合わせなんかが来ているんです。それで、気付いたんですが、クリアデモの「居酒屋で仕事のグチをこぼす」っていうのは日本独特の文化で外国人には感覚的に理解できないみたいなんですね（笑）。
編：そうですよね。確かに日本独特かも(笑)。ところで、開発ではどんな点に気を使いましたか？
山：このシステム自体、初めての試みなので、〝おもしろいかどうか〟〝難易度は適当か〟の見定めが難しくて苦労しました。２次元のゲームとは違い、３次元だと一つの足場を動かすと、全体のバランスが変わってしまうんで。

◀1回目のジャンプは普通。3Dなので視点が高く足下が見えなくて怖い

◀2回目のジャンプ。自分のいる位置が確認できるこのシステムがスゴイ

◀キャラのかわいさもまた魅力。ポリゴンなのに生きてる感じ。

編：難易度はゲームのおもしろさと密接に関わりますからね。
山：ええ。このシステムの一作目があまり難度が高いと、今後このタイプが出た時に敬遠されてしまいますから。マップのしかけも、もっと入れたかったんですが、複雑にしすぎるとACTの苦手な人が遊べなくなってしまうんです。
編：なるほど。
山：実は、もうパート２を作り始めているんです。パート２では、パート１で実現しなかった対戦モードも入れたいですね。あと、パート１では色々なバランスで今でも「よかったのかな」と悩んでいるところも多いんです。ユーザーの反響などをみてパート２に生かしていきたいと思っています。ユーザーの皆さんも色々と意見を聞かせて下さると嬉しいですね。

EXACT

新潟にある超絶プログラミングテクを誇るソフトハウス。PSと比べると過去のマシンと言われてもしかたがない(?)パソコン、X68000（少なくともポリゴン表示能力ではPSの方が上）でポリゴンバリバリの３Dゲーム、「ジオグラフシール」を完成させる。そのノウハウは様々な形で「Jump〜」に生かされている。

▲「ジオグラフシール」。確かにポリゴンは粗い。実際、最高速のロッパーでプレイしても、処理速度が気になる。が、ここには明らかに「Jump〜」の原型となる要素が詰めこまれている。しかもRS232Cを使用した通信対戦機能付き！ 「Jump〜２」ではぜひ実現して欲しいシステムのひとつだ。

ULTRA

ウゴウゴルーガなどの、「かわいいけど、ちと怖い」キャラで知られる全国的に有名なハイテク集団、ＵＬＴＲＡはこのゲームのマスターＵＰ後、社名を変更したそうだ。その名も(有)ムームー（大笑)。「Jump〜」に登場する敵戦闘員の名前である。現在は次作となる、「がんばれ森川くん２号」(仮)に期待が高まっている。

▲シュールでいて一般性の高い世界観はまさに特筆モノ。全くポリゴンを知らない女の子に「ねえねぇ、新しいでしょ？ 気持ちいいでしょ？」ってプレイさせることが可能。それこそ、そんな素人さんでも、納得させちゃうのがウゴウゴルーガに代表されるＵＬＴＲＡ（現・ムームー）の実力。

Jumping Flash! 墜落でいい気持ち! 下半身がスーとする考察③

●手軽にスーを体感するためには？
バンジーの快感は考察②の通りだが、当然お金もかかる（遊園地だから当然だが）。安全のため定期点検（バンジー（弾性ゴム）やエアマット）は毎日２回、機材交換（耐用回数2000回のバンジーを300回で交換する）も完璧らしいし。まあバイキングなどの巨大ブランコ系のアトラクションも同様。
お金や手間もかけず、「下半身がスー」を感じるにはどうすればいいか？ それにはブランコに乗るのがもっとも手っ取り早い。しかも目を閉じ、首を後ろに反らす。それでカ一杯こぐこと１分。真の「下半身がスー」とはちと違うが、なかなかな感覚が味わえる。次に高層ビルなどの長いエレベーター。下に降りるとき、動き始めたらしゃがみ、目的階が近づいたら立ち上がる。これまた本家とは違った「スー」が楽しめる。あとプールで飛び込み台ってのもおすすめ。やはりこの手がもっとも「スー」である。３ｍでも５ｍでも、大股開きで落ちると股が非常に赤く腫れ上がるので注意が必要。

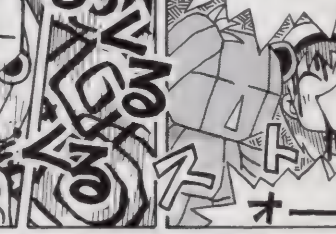
◀ゴムでビョーンとブラブラしている最中もなかなか快感。

Jumping Flash!

墜落でいい気持ち! 下半身がスーとする考察④

●『Jump〜』の可能性について

TV画面は2Dの表現媒体である。これを使用したTVゲーム、しかも感覚的な操作が重要になるACTでは、これまで発売された名作と呼ばれるゲーム以上の、新しい快感はもう得られないんじゃないかと思われていた。しかし、「Jump〜」でそんな思いはあっさりと塗り替えられたと言っていいだろう。これはPSがこれまでのマシンの延長線上に位置しないことを明確に表している。ポリゴンが動く快感ではなく、ポリゴンで快感を求める。コンピュータを表現手段として使用するには、それなりのマシンパワーが大切になってくるのは、どうしようも無いことだし。今後は「見せるポリゴン」だけでなく、「感じるポリゴン」なゲームが登場することでしょう。その辺の細かいニュアンスは、今のところ家庭用では、PSでしか再現不可能っぽいのも大きいかな。やっぱり、ポリゴンは拡大縮小機能とは、大きく違う「表現方法」であるというのが良くわかりました(笑)。



◀実写のようなポリゴンを使用した「ジャンプ〜」をやりたいなぁ。

ウラワザデータベース

PSのウラワザ完全網羅データベース最新版！　過去の情報誌を掘り出さなくても、これさえあれば完璧だ！

プレイステーションの全ウラワザを網羅!

Ver1.4(5/22版)

★は今号の新ワザです。

A.IV. EVOLUTION

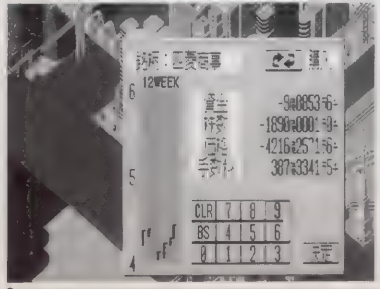
●２つの隠しマップ
：まずは資産を１兆円貯めて、エンディングを見る。その後、ニューゲームを選んで最初からゲームを始めようとすると、「山脈」と「無人島」の２つの隠しマップでプレイすることがきるようになる。どちらも難易度が高く、かなりのテクニックが必要。

●駅の名前を変える
：電車またはバスのダイアグラム作成画面で、駅（またはバス停）の名前のところをクリックする。すると、駅やバス停の名前を変更することができるようになる。

●新幹線をバグらせる
：まずは新幹線かリニアを開通させる（どちらでもＯＫ）。次に新幹線の駅を設置し、すぐに撤去する。すると、駅の支柱部分だった所が、普通の線路になってしまう。そしてその普通の線路の部分につながるように通常の線路を設置すると、新幹線（またはリニア）が通常の線路の上を走るようになってしまう。ただし、新幹線自体がバグって姿を消してしまう場合があるので注意。

●ポリゴンキャラを動かす
：資金が１兆円を越えて、エンディングを向かえると、ポリゴンの男が祝福してくれる。この男を、コントローラのどれかのボタンを押すことで、動かすことができる。

●資金増殖
：まずはとにかく資金を減らす。そして、コマンド画面の状態で資金をマイナスにする。次に、そのコマンド画面のまま株式売買のコマンドを呼びだす。するとなぜか、株の値段がマイナスになっているので、これを買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。



◀とにかく簡単に資金が増殖できる。増殖させた資金を使いきったら、もう一度同じことをすればいいのだ。

★車窓モードで視点変更（新）
：車窓モードのときに、㋝を11回押す。すると、１コンのボタンで、自由に視点を変更することができる。路線を外れて移動したり、空を飛んだりすることまでできてしまう。なお、ボタン操作は下の表の通り。

L1	上昇
L2	左回転
R1	下降
R2	右回転

□	時刻変更
	スピード変更
△	もどる

★引き込み線をつくる（新）
：まずは画面の端まで伸びる線路を作り、その一番端に駅ビルを建設する。次にすぐホームを増設させる。このとき、増設したホームの線路が画面端から伸びている形になればＯＫ。後は、駅ビルと元の線路を撤去すれば成功。ホーム増設の際にできた線路を伸ばしていき、適当な場所に駅を作って貨物車を走らせれば、画面の外から資材を運んできてくれる。また、この線路に客車を走らせてやれば、どんどん町に人が入ってきてくれる。

キリーク・ザ・ブラッド

★ボスを簡単に倒す（新）
：ボスのいる部屋のドアロックを解除したら、中には入らないで、入り口に立ったまま武器を連射する。画面には何の反応もないが、弾はボスに当たっているので、徹底的に撃ちまくること。エネルギー消費型の武器を使い、エネルギーを補充しつつ撃つといいだろう。その後、ボスの部屋に入ると、登場デモシーンの後でボスはすぐにやられてしまう。この方法なら、ダメージを受けることはない。

クライムクラッカーズ

●デバッグモード
：R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、左、○、右、□、㋝、㋜と入力。これでマップの全表示とアイテムの位置が表示される。また、ブラックマーケットパス以外の全アイテムを持っていて、装備も最強になる。さらに、ゲーム中スを押してセを押すと、強制的に次のシナリオへ飛ぶことができる。

●アニメセレクト
：タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、左、右、右、㋝、㋜と入力。すると、エンディング後のおまけアニメーションを見ることができる。

◀PSの能力の奥深さを堪能できるアニメ。フル画面で超綺麗なアニメがグイングインと動く様は、まさに感動。

●アイテム増殖
：まずは、どのシナリオでもいいので一度アイテムを取る。そして一度その場でセーブして、すぐにそのデータをロードする。次にもう一度セーブして、セーブしたらすぐにリセットをかける。最初からやりなおし、最後にセーブしたデータを使って、「シナリオの最初から」を選ぶ。すると、最初に取ったアイテムを持った状態でシナリオを最初からやりなおすことができ、アイテムを再度入手することが可能。
＊このウラワザは、PS本体のバージョンによってできる場合とできない場合があります。

◀ちょっと面倒だけど、そのマップで稼いだ経験値も持ち越せるので非常に便利だ。当然のことながら、メモリーカードが必須。

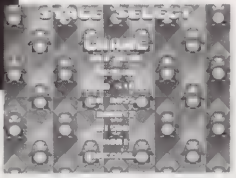
極上パロディウスだ！

●フル装備
：ゲーム中ポーズをかけて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と入力し、ポーズ解除。すると、最強の状態まで一瞬でパワーアップすることができる。このコマンドは、ゲーム中何回でも入力できる上、『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用することができる。

今月の採用者（全10名）：LV100（１名）東京都　中川明星くん：LV80（３名）神奈川県　ナッシーくん、栃木県　がまの油くん、千葉県　斎藤横道くん：LV50（４名）：東京都　岸辺諭くん、岩手県　溝内真木子くん、大阪府　たまねぎぼうずくん：LV20（２名）東京都　卓沖精くん、東京都　島根途里くん

●ステージセレクト
：タイトル画面で、□×５、△×７、○×３と入力。音が鳴ったら成功で、ステージセレクトの画面に入ることができる。このウラワザも、フル装備同様同じコマンドで『パロディウスだ！』と『極上パロディウス』の、どちらのモードでも使用することができる。

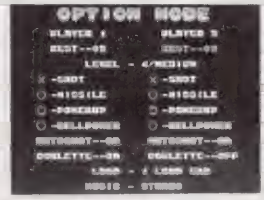
◀「極パロ」の場合、自機を選択した後で、面セレクト画面になる。



▶「パロ」の場合、面を選んだらタイトルに戻るので、そのままスタート。

●手元でリセット
：ゲーム中いつでもいいので、L1＋R1＋㋝＋㋜をしばらくの間押しっぱなしにしておく。すると、リセットがかかってタイトル画面に戻ることができる。

●未使用の歌が聞ける
：「極上パロディウス」のオプションモードにあるサウンドテストの項目で、「SONG１～３」という謎の歌を聴くことができる。これは、あかねとひかるのイメージソングで、サウンドトラック版に収録されていた。



◀いずれも劣らぬ名曲ばかり。ゲームを買ったら、必ず聴くべし。

●無敵でプレイ
：ゲーム中ポーズをかけて、△、△、×、×、○、□、○、□、✚下、左と入力。これで、自機が無敵状態になり、敵の弾や地形に当たっても死ぬことはなくなる。また、この無敵状態の時に同じコマンドを入力すると、通常の状態に戻ることができる。

▶前述のステージセレクトと併用することも可能だぞ。

●残機99＆２周目プレイ
：どちらのモードでもいいので、タイトル画面で×××５、□×７、△×３と入力。音がなったら成功で、自機が99機に増殖する。また、「極上パロディウス」モードで、△×５、○×７、××３と入力。すると、難易度の高い２周目からのプレイが可能になる。

★隠しステージ（新）
：『パロディウスだ！』モードで、ステージ２に入ったら最初に飛んでくる編隊を全滅させる。次に、２番目に飛んでくる編隊の一番最初の敵だけを倒し、後は何もしないでひたすら待つ。このとき、敵を１匹でも倒してはいけないので注意。しばらく逃げまわりながら耐えていると、PS版オリジナルの隠しステージに突入することができる。

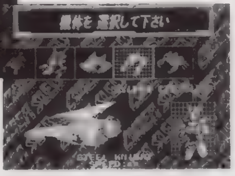
コズミック・レース

★コースセレクト（新）
：ゲーム中ポーズをかけて、△＋×を同時に押す。すると、それまでのプレイを中断しての再スタートや、リプレイを見ることができる、便利なメニューが現れる。ちなみに、このメニューから行う再スタートは、CDへのアクセスなしで実行できるので、非常に便利。また、メインメニューが表示されている画面で、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら□＋○を同時に押すと、ステージの変更が可能になる。

サイバースレッド

●ビークルを増やす
：どのランクでもいいので、一度ゲームをクリアした後でもう一度遊ぶと、選べるビークルが５機増えている。また、クリアしていなくても、タイトル画面で✚上、左、下、右、上、△、上、右、下、左、上、○と入力すれば、いきなり追加される。増えるビークルの名前と性能については、下の表を参照。

◀タイトル画面でコマンド入力すれば、ゲームをクリアする必要なしだ。



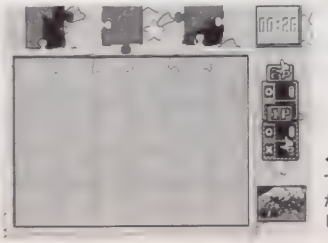
▶扱えるビークルが５機も増えて、全部で11機の中から選べるぞ。

〈増えるビークル一覧〉

名　前	SP	WE	SH
Ｚーハンター	2	5	2
マッドソルジャー	5	3	1
デストロイヤー	2	3	4
スティールメイト	2	2	5
KANI-C20	4	2	4

ジグソーワールド

●ちょっとした小技
：「普通にジグソー」のモードで、ジグソーパズルの右端か左端の枠をマウスでクリック。すると、枠の色を変更することができる。変更できる色は、全部で４色もある。また、１Ｐと２Ｐのスコアの部分をマウスでクリックすると、スコア部分の位置変更をすることができる。



◀枠の色を変更して、いつもと違った気持ちでプレイしてみよう。

スターブレードα

★連射モード（新）
：タイトル画面で素早く✚上、上、下、下、○、△、□と入力する。そのままボタンに触らないで一度デモが始まるまで待ってから、ゲームをスタート。コマンド入力した後、デモに入る前に何かボタンを押すとキャンセルされるので注意。うまくいけば、連射することが可能になる。

★フリーコンティニュー（新）
：タイトル画面で✚上、右、下、左、×、×、×と素早く入力。そのままデモが始まるのを待ってゲームスタート。これで、コンティニュー回数の制限がなくなり、無限に継続できるようになる。時間と根気さえあれば、必ずクリアすることが可能になる。なお、コマンド入力してからデモが始まるまでに、何かボタンを押してしまうとキャンセルされるので注意。

◀通常は3回までのコンティニューが無限になる。いくらでもコンティニューできるので、どんなに指先の鈍い人だっていつかはクリアすることが可能だぞ。

実況パワフルプロ野球'95

●チェンジアップオンリー
：まずは試合中、自分の攻撃のときにタイムをかける。そして、そのまま何もしないでタイムを解除。すると、敵のピッチャーがチェンジアップしか投げてこなくなってしまう。これは、通常モードでも、シナリオモードでも、対人対戦以外ならば同様のことが起こる。このウラワザを使えば、シナリオモードのクリアが楽に。

ツインビー対戦ぱずるだま

●玉を遅くする
：「アーケードモード」でのプレイ中、１コンのL1＋L2を同時に押しっぱなしにしておく。するとなぜか、玉の落下スピードが非常に遅くなってしまう。この状態なら、じっくりと考えながら遊ぶことができるようになる。

●まっくろプレイ
：「アーケードモード」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○と素早く入力。すると、落ちてくる玉がまっくろになり、完全に落下するまでまったく色が分からなくなってしまう。

●スキップ
：コンティニュー画面になったらセを押す。すると、キャラを変更しないでコンティニューすることができる。キャラ選択画面に切り替わらないので、展開が非常に速くなる。

●ご褒美エンディング

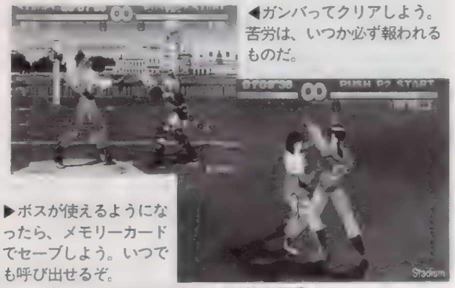
：オプション画面の難易度を7（一番高い）にして、ハードモードをノーコンティニューでクリアする。すると、いつもの文字だけの簡素なエンディングではなく、様々なグラフィックを楽しめるという、豪華なエンディングがスタートする。

▶偉業を達成した人だけが見れる、本当のエンディングだ

鉄 拳

●中ボス8人衆を使う!

：難易度や時間、ラウンド設定は何でもいいので、とにかくクリアする。コンティニューが可能だが、途中でキャラを変えてはいけない。無事エンディングを迎えると、中ボスが使えるようになる。登場する中ボスは選んだキャラごとに違うので、合計8回クリアすることで全員が使えるようになる。



◀ガンバってクリアしよう。苦労は、いつか必ず報われるものだ。

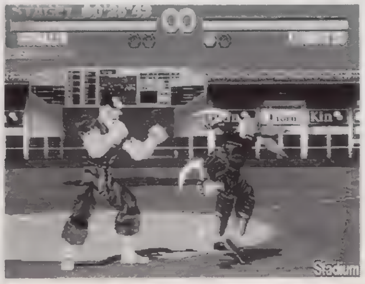
▶ボスが使えるようになったら、メモリーカードでセーブしよう。いつでも呼び出せるぞ。

★ギャラガウラワザ集(新)

：ロード中に遊べる『ギャラガ』で、18.5秒以内クリアするか、パーフェクトを取ったときに撃ちもらしが5発以内だったら、次の面から自機がデュアルファイターになる。また、△を押すことによって連射することが可能。さらに、パーフェクトを取れなかったとき、撃ち落とした数が表示されている間にセを押せばその面からコンティニューできる。

★平八を使う!(新)

：キャラクターは誰を使ってもいいので、ノーコンティニューで1Pモードをクリアする。すると、ラスボスの平八が使えるようになる。ちなみに、ノーコンティニュークリアといっても、難易度や時間、ラウンド数は自由に設定してもかまわない。



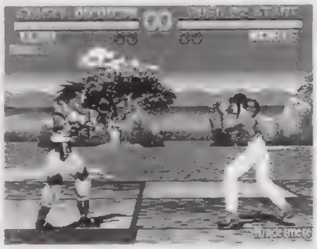
◀苦労したかいのある強さ、平八！　彼を使えるようになったら、メモリーカードにセーブしておこう。

★一発でデュアルファイター(新)

：2P側のコントローラで✚上＋X＋△＋L1を同時に押したまま電源を入れる。すると『ギャラガ』の自機が、最初からデュアルファイターになる。ただし、このコマンドを入力すると、下にあるデビルカズヤを使えるウラワザができなくなるので注意。

★デビルカズヤを使う!(新)

：ロード中の『ギャラガ』で、全8面をコンティニュー1回以内でクリアする。その後1Pモードに入ったら、カズヤにカーソルを合わせてスを押す。これで、カズヤがデビルカズヤになる。カズヤの使えるワザは、ほぼ通常のカズヤと同じ。2P色を持っていないので、同キャラ対戦はできない。なお、前述のデュアルファイターコマンドを入力していると、たとえ『ギャラガ』をクリアしても登場しないので注意。


◀青色の肌が不気味なデビルカズヤ名前の通り、悪魔の強さ…というわけにはいかないようだ

★簡易キャラセレクト(新)

：メインメニューが表示されている画面で、L1＋R1を同時に押しながら、1Pモードを選ぶ。すると、名前しか表示されない、簡易キャラセレクト画面に入れる。ちなみに、ボス使用可能な状態になっていれば、使えるボスもきちんと表示されている。

闘 神 伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で、左右から文字が飛んでくるとき1コンで↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればOK。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。どのモードでも使用可能。

▲コマンド入力後、エイジにカーソルを合わせて✚上を押しながら決定だ。

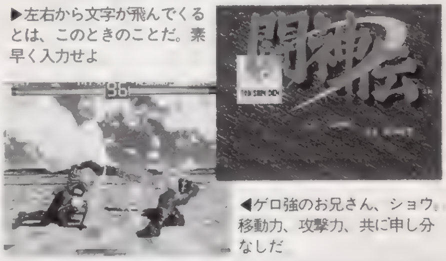
◀ガイアは、動きは遅いけど、攻撃力は非常に高い　COM戦でも非常に有利に戦える

必　殺　技	
火の赤	↓↘→＋△OR□
水の青	→↓↘＋△OR□
緑の風	↓↙←＋○OR×
終の黒(バッドエンド)	→↘↓↙←＋△

●ショウを使う

：まずはガイア使用コマンドを入力し、一度デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに2コンで素早く→↓↘＋□と入力する。声が鳴ったら成功で、その後キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でOK。

▶左右から文字が飛んでくるとは、このときのことだ。素早く入力せよ



◀ゲロ強のお兄さん、ショウ。移動力、攻撃力、共に申し分なしだ

必　殺　技	
烈空斬	↓↘→＋△OR□
飛翔斬	→↓↘＋△OR□
死昇斬	←↓↙＋△OR□
彗星脚	空中で↓↙←＋○OR×
月光扇	空中で↓↑＋○OR×
龍撃弾	↘＋○OR×
閃光牙	↓↙←＋○OR×
万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘＋△

●演歌を聴く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のBGMが流れる。ちなみに、通常のCDプレイヤーで12曲目を再生することでも聴ける。

●カメラアングルを変える

：オプションモードのパッドタイプを、L、Rボタンが4つすべて「NOT USE」のものを選ぶ(例えば、33番のタイプ)。すると、カメラアングルに「YOUR SELF」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にL、Rボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながら㋝を押すと、ポーズ表示が消える。そこで1コンの㋝を押すと、今度はL、Rボタンを押すことによって、カメラのズーム操作を行うことができるようになる。

〈アングル操作法〉

アングル操作は、変更可能になった時点で表①の通り。ズーム状態では、表②になり、以後㋝で切り替え可能。また、表②から表①への切り替え時、ズームアップ（またはダウン）状態だったら、通常の状態に戻されるので注意。

表1

L1	左側に回り込む。
L2	下側に回り込む。
R1	右側に回り込む。
R2	上側に回り込む。

表2

L1	左側にスライドする。
L2	ズームアップする。
R1	右側にスライドする。
R2	ズームダウンする。

●全隠し技公開

：全キャラの隠し技を完全紹介。なお、＊印のついた技に関しては、一発で出せるというウラワザがある（詳しくは下を参照）。

エイジ

炎刃　修羅破	↑↓↑↓→←→←＋△○

カイン

レインボウスプラッシュ※	→↖↓←↙←→←＋○×

ソフィア

高笑い	→↖↓↖→←↓＋△×
サラマンダー※	↖↓↙↓↖←→↓＋△

ラングー

大陸撃沈弾	↙↑↘←↙→←＋△○

ホー

雲風鈴虎	→↙↑↘←＋□○
天地激笑	→↖↓↙→←↓＋△○
雲々斑々雲斑々※	×□△○←→←→＋△○

モンド

狂力　邪紅烈舞※	→↙↑↘←→↖↓＋△○

デューク

ラ・フィン※	↖↓↙↓↖↓←→＋□○

エリス

愛・RI・BO・N	→↙↑↘←＋□
スターダストナイト※	↖↓↙↓↖←→↓＋△

ガイア

終末の闇※	↖↓↙↓↖←→↓＋△

ショウ

闇魔　烈襲砕※	↓→↙↑↘←↓＋△×

●ボタン一発隠し技

：ショウを使用するコマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で↖＋X。声がしたら成功で、後はゲーム中㊉を押しながらLI＋L2＋RI＋R2。（上記の表で※の技のみ）

モータートゥーングランプリ

●ロケットスタート

：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。

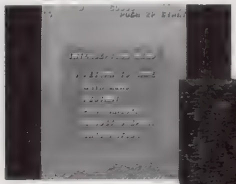
●ゴーストをセーブ

：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで、「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能だ。ちなみに、ゴーストとは、セーブしたときとまったく同じ走りを再現してくれる敵車のこと。

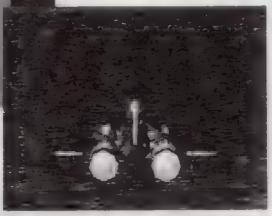
雷電プロジェクト

●超便利メニュー

：「雷電」、または「雷電II」の、どちらでもいいので、ゲーム中LI＋L2＋RI＋R2を同時に押す。これで、画面表示の微調整などが可能な、隠しメニューが表示される。このメニューから、最初のタイトル画面に戻ることも可能。



◀知らないとかなり損する超便利メニューだ。うまく活用しよう。



▶このメニューから、タイトル画面に帰ることもできる。実はこの機能が一番便利だ。

●デモを楽しむ

：「雷電」と、「雷電II」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面で、Iコンの X を押す。これで、メインメニューの文字表示をすべて消すことが可能になる。

リッジレーサー

●マイカーを増やす

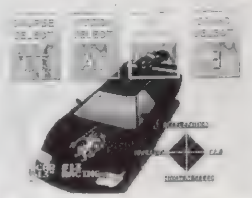
：ゲームを立ち上げたとき、ロード中に遊べるミニギャラクシアンをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車がなんと12台に増殖（通常は4台）。また、一度増殖させたら、メモリーカードにセーブすることでいつでも呼び出すことが可能になっている。

●EXTRAコース

：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●ゴキブリカーを使う

：上述のEXTRAコースを出すと、TTに謎の黒い車が登場する。これに打ち勝つと、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。



▶性能表がグラフからはみ出しているほどの実力を持っているぞ。

●フラッグを動かす

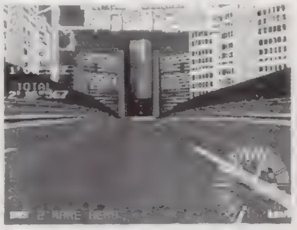
：タイトル画面（PUSH STARTと表示されている画面）で、LI＋RIを押しながら十字キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されているフラッグを動かすことができる。また、LI＋RIを押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす

：マイカーを選択する画面になったら、LIかL2を押し続ける。これで、選択中回転している車の回転方向を制御することができる。ただし、ゲーム進行や車の性能には、まったく効果を及ぼさない。

●鏡面コース

：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在している。さらに、コースごとの最高タイムやベストラップも通常とは別に記録可能。



▶左右が反転しているだけで、まるで別のコースを走っている錯覚を覚える。

ウラワザ大募集なのだ！

キミの手で、データベースを強化

ウラワザを発見したら、ゲーム名、方法、効果などを詳しく書いて、下のあて先まで。採用者には、超豪華賞品をプレゼントだ！

●あて先
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS「ウラワザ」係

◉Lv100:12,000円分のおもちゃ券
◉Lv80:8,000円分のおもちゃ券
◉Lv50:6,500円分のおもちゃ券
◉Lv20:4,500円分のおもちゃ券
◉Lv 0 :2,000円分のおもちゃ券

すべりこみセーフ！ ウラワザ超速報！

鉄拳

●簡単に平八を使う

ノーコンティニューでクリアしないと使えない平八。初心者にとってノーコンティニューはさすがにツライが、実は簡単に使えるようになる方法があった。やり方は、途中で負けそうになったら、2コンで乱入するだけ。実は、2コンで乱入されても、勝ちさえすればノーコンティニュー扱いになるのだ。これなら、時間と根気さえあればどんな人だってノーコンティニュークリアすることが可能になるぞ。

ぐっすんおよよ

●変態モード

アーケード版の『ぐっすんおよよ』でお馴染の変態モード。あまりのぶっ飛びぶりに心奪われた人も多いのではないかな。完全移植＋αが売りのプレイステーション版でも、しっかり再現されていたのだ。気になるその方法は、タイトル画面で、GAME STARTにカーソルを合わせ、○＋×を同時に押しながらスタートを押せばOK。詳しくは、P105の攻略ページに書かれているので、そちらの方を参照しよう。

電撃コラムス COLUMNS OF DENGEKI

新たに3人のコラムニストを迎え、電撃コラムスが大パワーアップ！　ページ数も内容も、盛りだくさんでお送りいたします。最後までお楽しみください。

AOI NANASE

七瀬葵・イラストレーターのほんとのところ

お絵かき70％ ゲーム30％

イラスト／七瀬葵

ゲームイラストレーター？

学生の時は、イラストは完全に趣味でしたね。男友達と一緒にゲーセンに遊びに行って『テトリス』でゲーセンのイメージが新しくなりましたよね。それでちょくちょく顔を出すようになって、いつのまにか『ストII』ではまっちゃって……当時は絵的にも影響受けまくりでした。スゴイリアルな筋肉とか、動きとか。ごっつい男の中でがんばってるチュンリーに憧れて（笑）。自分で出来ないことをやってくれるって感じですか。でも私、実際はへたくそなんですよ。悔しいからうまい人のを後ろから見て心の中でイメージをふくらませてよろこんでました。ちょっと危ないですか（笑）？　だから対戦にハマったというよりはゲーム自体に惚れたという感じですか。

人によってゲームに対する思い方は違うと思うんですよ。あたしの場合はそれが絵だったのかなぁと。特に格闘系のキャラの背景を想像するのが……楽しくて楽しくて。

あ、いかん。ＰＳの話をしなくちゃ（笑）。基本的にはポリゴン系は人形っぽくてアレなんですが、『闘神伝』はキャラが立っていていいなぁ。ＰＳ自体は機械的に、なんかスゴイと思います。普通の人にわかるスゴサっていうんですか？　コントローラの方向キーにはなじめないんですけど。斜めが入らんス。げっあぁすいません……全然ＰＳの話をせずに終わってしまうぅ……もうしわけないぃ……。

PROFILE

格闘ゲームに命を……捧げてはいないが、体半分くらいは入っている、イラストレーター。最近は『サイバーボッツ』な毎日らしい。

PSの動画はスゴイのだ

PSの動画はずいぶんきれいだという評判だ。『鉄拳』や『キリーク・ザ・ブラッド』、はたまた『ツインゴッデス』のオープニング、『クライムクラッカーズ』のエンディングなどを見れば、それが実感できるよね。PSのハードの機能では、320×240ドットの全画面を1秒15〜30コマの間で動かせる能力を持っている。だから画質と解像度以外の点では、ちょっとしたビデオ並みのモノが再生できるわけ。では、この美しい動画はどのようにして考えられ、動いているのか…という話の前に、いままでのTVゲームの動画（アニメ）の歴史を振り返ってみよう。

まず本当に初めて「動画」と呼べるようなビジュアルシーンが入ったのは『イース2』（パソコン版）だろう。このころはフロッピーディスクベースだった上に、当時のパソコンの貧弱な処理能力で動かしていたもんだから、今見れば「紙芝居」程度のものだった。

これを大きく変えたのが、PCエンジンCD-ROMの登場だ。音楽CDのクオリティかADPCMの音声が使えて、一応無限に近い（と当時思われた）データ容量を持っていたのだから、それまでのパソコンの世界とは比較にならないくらい、ビジュアルシーンの見栄えは進化した…だけど、実は技術的にはほとんど進歩していなかった。というのも、PCエンジンでの動画（アニメーション）は簡単に言えば「メモリーにデータを読み込めるだけ読み込んで、それをちょっとずつ表示しながら、音を流しておく。データを使い切ったらまた読んで…」を繰り返しているだけのものなのだ。いわばROMカートリッジに入った短いデモを連続で再生するのに、カートリッジをいちいち差し替える代りにCDから連続で読み込んでいるだけという程度。おまけにこれをやるためには、ビジュアルシーンごとにほとんどカスタムに等しいプログラムを組み、なおかつデザイナーが一枚ずつの絵を起こすといった作業など、膨大な手間ヒマがかかったのだ。

だいたい、こんな1度しか使わない（アニメはゲーム中ではたいてい1度しか実行されないでしょ？）モノにたいして、何カ月も時間とヒマをかけ、何人かのプログラマを専従にし、たくさんのデザイナーを使い…それで、でき上がったものはＴＶアニメのクオリティにも届かないんだから、悲しいものだ。つまり制作コストのワリにはさっぱり効果が見合わないものだったし、ソフトで展開して（しかもPSに比べるとはるかに、話にならないぐらい遅いのだ）、なおかつオンメモリーでやるために、圧縮しにくい実写は扱うのが非常に難しかった。だから動画はアニメ系のものに特化せざるを得なかったし、でき上がりの結果も作る人間の腕前やデザイナーの腕前に極端に左右される、すこぶる不安定な代物だったわけ。

パソコンは力任せ方式

さて、PCエンジンがこんなに辛い動画シーンを作っていたころ、パソコンではもっと簡単で力任せな方法が開発されつつあった。これがJPEGとMPEG。さらにQuickTime（QT）とかVideo For Windows（VFW）と呼ばれている規格が出てきた。これらはもともとは通信回線を通して静止画（JPEG）や動画（MPEG/QT/VFW）を現実的な速度でやりとりするために考え出された方法だ。しかもPCエンジンのアニメみたいに作るのに何カ月もかかるような代物じゃあ困るし、実写が使えないのも困る…というわけで、1コマずつパソコン（ワークステーション）に取り込み、データ圧縮を自動でやって…と簡単に動画を再生できるように設計されている。ところで通信回線（主に電話回線）というのは、たとえばTVの電波に比べると、同じ時間に送ることのできるデータ量がはるかに小さい。だから、取り込んで圧縮するにしても「転送できる程度のサイズ」になってくれないとどうしようもないのだ。

そこで偉い人が考えたのが「絵をそれなりの画質でデータ量を小さくする方法」。理論を超簡単に説明すると、画面全体を細かい四角に区切って、それにある数学的処理を加えると、とても絵のデータ量を小さくできるってやり方だ。ただし、ものすごく小さく（場合によるが元絵の5%とか10%）するために「完全に元の絵に戻るわけじゃなくて、もとの絵の画質の何%までしか再現できないよ」という制限がついているのだ（これをlosseyと表現する）。で、これをハードでやろうというのがMPEGとかMPEG2と呼ばれている規格で、ソフトでやろうというのがQTとかVFWなわけ。

さて、ここでMPEGとかMPEG2はハードでやれる、つまり速度が速いことを前提にしているから画質をよくするために、ずいぶんものすごい処理をすることになっている。それに対して、QTとかVFWは、いろいろな（つまり遅いこともある）パソコンで汎用的に使用できるようにするために、画質や音質を犠牲にして動けばいいやって考え方で作られている。で、このQTとかVFWのちょっとした変形が（シネパック）CINEPACKと呼ばれる方法。これは3DOの動画の標準規格で有名になった方法で、一応、それなりの画質で、実写やアニメを扱うことができる、世にも便利な方法なのだ。

では、この便利でそれなりの画質のシネパックをPSが使っているのか…というと、実はPSでは使っていない。どうして、こんなに便利な方法なのに使っていないのだろうか…？というところで行数が尽きたので、次回に続く。

近況

最近、仕事が増えるばかりで泣きそうです。もうちょっと仕事を減らしたいと思うのですが、仕事が減りません。助けて〜!!

イラスト／あいざわひろし

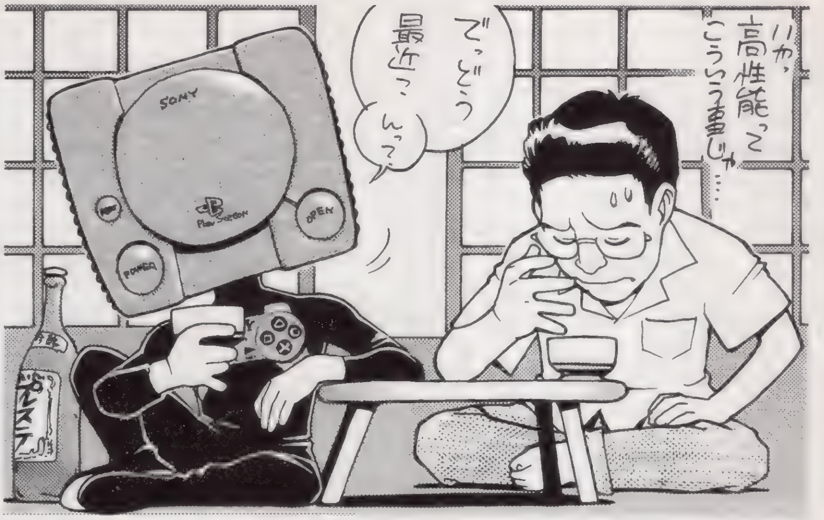
プレイステーション プログラムパワーチェック

PLAYSTATION PROGRAM POWER CHECK

HIROMASA IWASAKI

プログラマー・いわさきひろまさの男が熱い！

PS業界 大人の話



ソフト業界は悩んでいる

■ある雨の日、マシンを拾った

先日知人の編集プロダクションに遊びに寄った時です。その帰りがけに、玄関の脇に積んである粗大ゴミの中に「APPLE II」が埋もれているのを発見！「貰ってっていい？」と聞くと「ゴミですよ……清掃局にお金払って持っていって貰おうと思ったのに…。」と思いっきり変な顔をされてしまいました。確かにケースは手垢とホコリで真っ黒。あちこちペンキで下手な修正をした後があるボディでしたが、キーボードの上には燦然と輝く６色のリンゴのマークが！これこそ今のアップルコンピューターが「マッキントッシュ」になる前のモデルだったのです。そして、世界で初めて商業的に成功したパソコンとして有名なマシンなのです。思い起こせば15年以上も前、私が初めて「パソコンのゲーム」に触れたのがこのマシンでした。

本誌でも有名なプログラマーの岩崎啓真氏が兄弟誌「電撃王」で「わが夢のスタートレック」というエッセイを連載されています。この題名になっている「スタートレック」はアメリカのSFテレビ映画を題材とした、シミュレーションゲームの元祖ともいえるゲームでした。これをプレイできたのが「APPLEII」だったのです。もちろん当時本体だけで50万円以上したマシンを貧乏サラリーマンが買えるワケがありません。このマシンが展示してあった事務機売場（パソコン売場なんて名前もなかった）にヒマさえあれば遊びに行って、独学で使い方を覚えました。プログラムはテープに入っていて（音楽用のカセットテープ！）、機械の調子を見ながらロードさせる。ロードしたデータはかなりの確率で欠落がでるので、リスト表示させたプログラムを勘で（！）打ち直してやっとゲームスタートです。画面の表示は記号やアルファベットが並んでいるだけ。星が＊で基地はＢ（ベース＝BASE）といった具合です。座標の中に隠れている敵艦を探して撃破するという、至って単純なゲームでした。しかし、表現や操作が単純な分想像力を働かせる事ができる余地が大きかったと思います。自分が宇宙戦艦の船長になった気分が満喫でき、すっかりハマってしまいました。でも、なんでこんな古いゲームの話を長々と持ち出したか、と変に思われる方もいらっしゃるかも知れませんが、ここに現在のゲームソフトが抱えている大きな問題の根元があるからなのです。

最近ゲームソフトメーカーの開発担当の方から「ゲームを作るのが難しくなった」という話をよく聞くようになりました。マシンが高性能化してプログラムが複雑になった為に難しくなったのか、というとまったく逆なのです。できる事が多すぎて方向が定まらない、もしくは内容が広がりすぎて収拾がつかないというのです。たしかに現在のTVゲーム機は、一昔前なら高性能ビジネス機と呼ばれたパソコンに匹敵するほど進化しました。前述の「APPLE II」あたりと比べると赤ん坊と大人位の差があります。３Ｄや動画などさまざまなゲームの表現が可能になったり、複雑なゲームシステムが扱えるようになりました。しかし、「なんでもできる」ことが「おもしろいゲームができる」こととはイコールにならないようです。

画面はまるで映画を見ているようにキレイで、サウンドの迫力もすごい。内容の設定はさまざまな事が可能で、自由度も高い。でもゲームとしてはどうもおもしろくなくって、すぐに飽きてしまう。最近こんなタイプのゲームが増えてきているようです。反面「インベーダー」などの昔のゲームのリメイク版がヒットし、この業界の悪いところですぐに柳の下を狙うリメイクソフトが続々と出てきています。でも、このヒットは単に昔を懐かしむ人が多かったからというのではなく、ゲームとして今でもおもしろいから評価されているのです。グラフィックやサウンドはあくまでも演出としての要素であって、ゲームとしての本質が問われている、という事でしょう。

グラフィックやサウンドのクオリティももちろん重要ですが、ユーザーはあっと言う間に高くなった水準に慣れてしまいます。ポリゴン系のゲームなどがいい例でしょう。最初は柱のような粗いポリゴンでも、なめらかに動くだけであんなに感動したのに、最近のきれいにテクスチャーが貼り付けられた画面と見比べるとみすぼらしく見えてしまいます。動画の取り込みも現在のレベルではちょっと粗めですが、あっと言う間に普通のTV映像と遜色なくなるでしょう。こちらばかりに気をとられていると、ユーザーの要求は際限なくレベルがアップしていってしまいます。ゲームシステムについても同様のことがいえるでしょう。設定の自由度が高くなるのはいいのですが、操作が煩雑になるだけでゲームとしてはかえっておもしろさをスポイルしている作品も多いようです。

もちろんシンプルなだけのゲームが本物のゲームだ、などというつもりはありません。高い能力を持ったマシンならではの新しいおもしろさをどう創造していくか、が課題なのです。ここらでみんなで一度原点に戻って、ゲームとしてのおもしろさの本質ってなんだろう、と考え直してみる必要があるでしょう。

■貰ってきた「APPLE II」は、部品も足らなくて動く状態ではありませんでしたが、一生懸命磨いてまずは外側が復活しました。友人にも手伝ってもらってなんとか動くように修理しよう、と企んでいます。もう一度「スタートレック」をプレイできる日を夢見て。

PROFILE

ヤマギワOA・ホビー担当専用係長。業界のことなら何でも知ってる超事情通。だけど重度のゲーム好き好きやさん（笑）。カッコイイ。

イラスト　菅野博士

よしきくりんのへんちくりんコラム

YOSHIKIKURIN

初心者の気持ち

よしきくりんの見てろPS

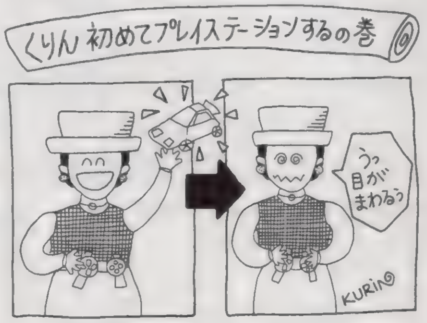
よしきくりん＝『ときめきメモリアル』の早乙女優美と連想したあなたは、かなりの通です。なぁんてね！　とはいうものの、私、はっきりいってPSでゲームをするのは、生まれて初めてなのです。

でも、昨年の暮れにPSの発売が決まった時のラジオＣＭで、発売日までの1カ月間ほぼ毎日のように、午前0時の時報の前「プレイステーションまであと31日…あと20日…あと10日…あと1日…」と叫んでいたのは、何を隠そうこの私だったのです。あの頃は、PSっていったい何者？　どこかに新しく出来るゲームセンターのことかしらん？　などと実に無知でのんきな私だったのでした。でもやっぱり、PSとは御縁があったのねぇ、なんて調子良く思いながら……今号より私くりん流のPS体験レポートをお届けします。

まずは、私が大の車好き！　という声が編集部に届いたのか『リッジレーサー』に挑戦！　いつもの車を運転する感覚で、アクセルボタンをブゥンブゥンとハデに吹かしていたら、早速出遅れてしまいました。「しまったぁ〜」アクセルボタンを右手の親指で、タイミング良く押さえこまないといけないのね……と、焦っているうちにマシンは右を向き左を向き、体勢を立て直すのがかなり大変。コントローラを持つと、カーブに合わせて自然に体も右に左に傾いてしまうからこれまた不思議。

そして、やっぱり車はMTじゃないとねぇ、と常日頃から走り屋の私は思っているので、MTにチェンジ！　これぞまさしくF1のセミATの様じゃないの、とウキウキしていたら…ところがどっこい、シフトチェンジからステアリング操作、そしてアクセルワークまで、すべて手で操作しないといけないのよねぇ。すっかり何がなんだか訳がわからなくなってきたぁ。それから、今回ネジコンにも初挑戦したんだけど、これまたへんちくりんな形をしているんですね。でも、この微妙な手のねじり具合が肩こりに効くかも知れないぞ(笑)。さぁすっかり、PS初挑戦にして『リッジレーサー』狂になってしまった私。

それにしても、この『リッジレーサー』のマシンったら、多少壁にぶつかろうが障害物を飛ばそうが、はたまた走っている車にぶつかろうがへっちゃらなのね。〝我が道を行く強引ぐ my way〟タイプにはぴったりのゲームよねぇ。ということはこの私にもピッタリのゲームということ？　さぁて、『リッジ』を制覇する日は、いつになることやら。



PROFILE

「ときめきメモリアル」優美役のキュートボイスアクター。B級ライセンスを所持し、車にはうるさい。今回、PS初挑戦。

第1回.土器王紀への長い道

昔々　あるところに「ただおう」というCG屋がおりました。

ただおうの道具は「えすじーあい社」(※1)の「ぱわーあいりす」(※2)と、「えいりあすぱわーあにめーたー」(※3)。

「ましんるーむ」に鎮座する「ぱわーあいりす」が冷蔵庫のような体をブルブルふるわせて「れんだりんぐ画像」(※4)をはきだすのをじっとまって1コマ1コマ「べーかむ」(※5)でコマ撮りする毎日でした。

ただおうは疲れていました。

ある日　ただおうは「のうひん」のため「じせだいげーむき」の町にやってきました。そこでは「りすくちっぷ」(※6)や「ばいそく」「ぽりごん」や「てくすちゃー」が楽しそうにたわむれていました。

ただおうは思いました。

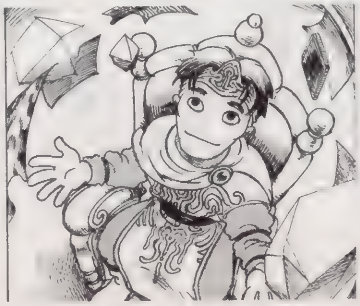
「やっぱりこれからは　りあるたいむCGだ」

こうしてただおうは『土器王紀』への長い冒険の旅を始めたのでした。　(つづく)

(※1) Siricon Graphics Inc.(SGI)
CG業界では標準となった米国のグラフィックワークステーション（GWS）メーカー。情報スーパーハイウェイ構想の中核と目されるが、任天堂ウルトラ64の開発元でもある。その実体は定かではない。

(※2) Power IRIS(SGI製)
当時は2〜3千万円のハイエンドマシン。CPUは32bit RISCチップ、R3000。時代の変化とは恐ろしいもので、なんとPSのCPUと同じものなのである。

(※3) Alias Power Animator
カナダ製の3DCGアニメーションソフト。『土器王紀』の画像はすべて、このソフトで作成されているのだ。任天堂ウルトラ64の公式開発ツールらしいが、真相は定かでない。



(※4) Rendering
コンピュータで行う画像計算。15秒のフルCG映像作成となると、ビデオでは1秒に30コマ、15秒で450コマとなる。レンダリング時間を1コマ15分とすると、なんと6750分＝112.5時間(5日くらい)となる。えらいことである。

(※5) Beta-cam(SONY製)
いわゆる放送業界方面で広く使われるVTR。

(※6) RISCチップ縮小命令セットコンピュータ…………………。とにかく安くて速いCPUらしい。

PROFILE

バンプレスト　スタジオデュース、チーフディレクター。その卓越したCG作成技術はDPS3号の「土器王紀」記事で証明済み。

イラスト／よしきくりん・NDO

PS グラフィックの王様

KING OF PS GRAPHIC

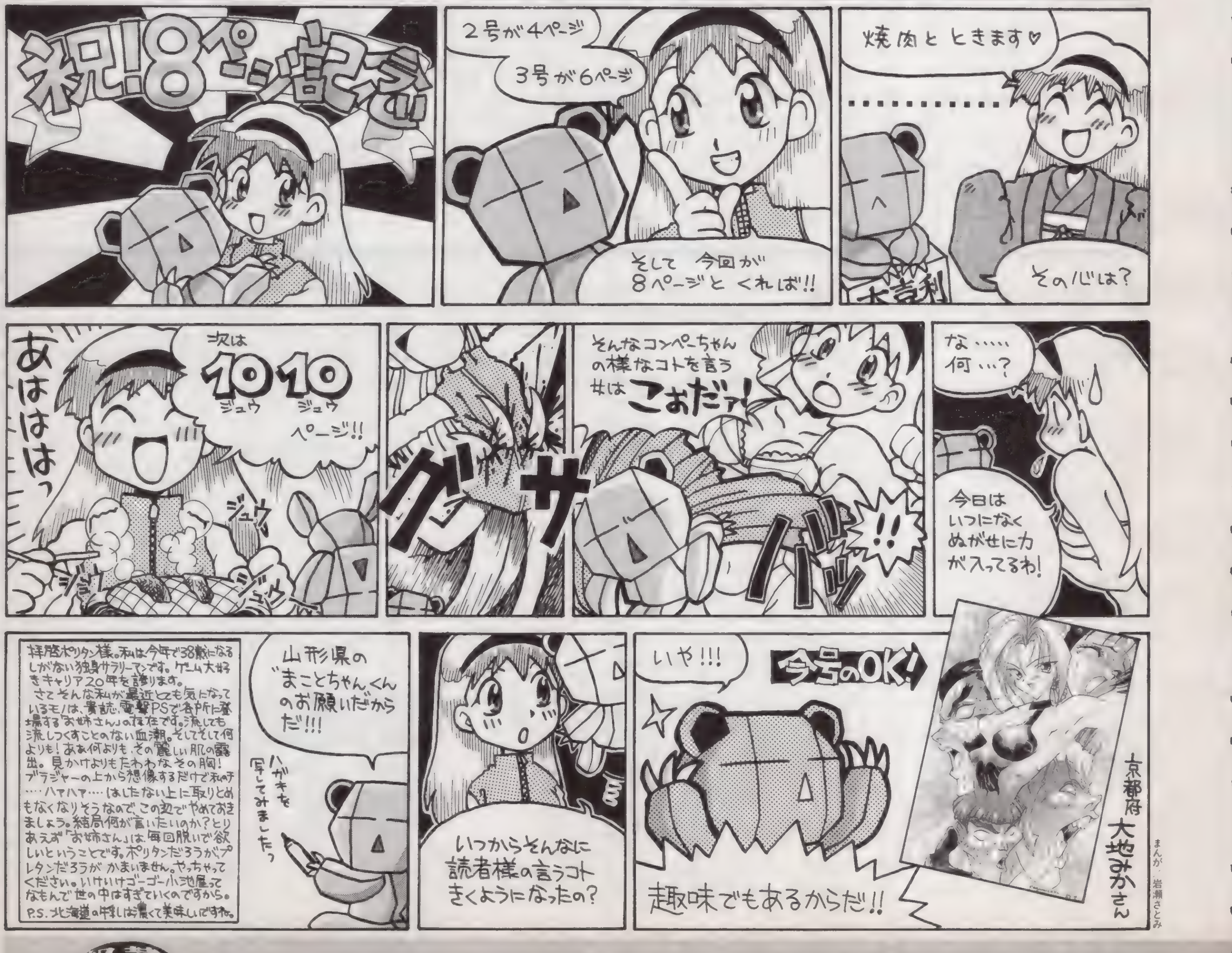
TADAO ODAKA

土器王紀はこうしてつくられた！ 小高忠男・職業ディレクター

愛と希望の読者さまページ

PSプレイステーションの奴隷

悲しみにくれる昨日にはもう、さよならなのさ！　愛しさに包まれてPSと共に進みましょう！　ね？



奴隷のどい　な、な、なんとぉぉ！　PSの奴隷がついに8ページにボリュームアップ！　8ページもあるとなんでも出来るぞ！　連載官能小説とか、空の写真集なんてのもいいななぁあ、やべっ！　読者コーナーなんだからハガキはきちんと掲載しないと……だね。怒られちゃうから。でも編集長も剛気だよなぁ。くくく。このオレ様に大量のページを担当させたらどうなるか思い知らせてやる！　えいえいえいえい、やぁやぁやぁやぁ。どうだ。DPSの中でこれほどスペースのムダ使いはあるまい。くすくす。

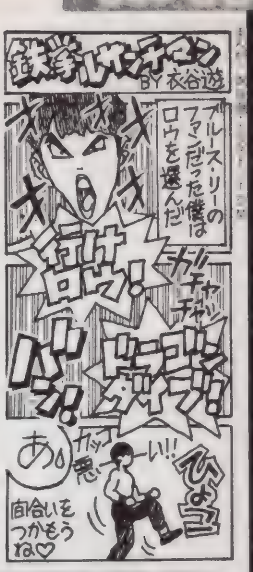
強ければそれでいいんだ！力さえあればいいんだPS！

「月刊化ですか。それはスゴイですな。オタクだったらおまかせよ！ってなモンで、我が道を突っ走って下さい。応援してます。あ、当然毎月買うよ。いいよね」神奈川県　のりしろさん：
いいですいいです。あなたのような素晴らしい読者様があと、1000万人ほどいれば、私たちも専制君主制の傍若無人な王様ライクな暮らしができるのに……。現実はキビシイです。以下略。
「PSってかわいいですよね。友だちの女の子5人に見せたら、非常に受けが良かったですよ。ひょっとして、もしもあたしが男だったらこれでモテモテになれたかも?」愛媛県　山野ウズメさん：
そうですねぇ。PS本体ってなんかカワイイですよね。目をつければ顔にも見えるし。
「電撃PSって他誌よりだいたい100円高いじゃないですか。なんとかならんスかね?」広島県　南雲奇の助さん：
……う～ん……なんとかしたいんですけどねぇ。こればっかりはどうしようもないみたいで……。もっとたくさん本が売れれば、ドンドン安くなるハズなんですけど。とりあえず友だちにすすめてみるってのはどうでしょう?　ダメ?
「ソニーの宣伝、スゴイですね。なんかCFをたくさん見ました。やっぱお金持ちなのかなぁ?」千葉県　永瀬秀忠さん：
お金持ちだからCFを流すワケじゃないでしょう（笑）。でもお金ないと流せないしなぁ（笑）。

ロボコン0点な人

PS魂が完全復活！ 1度は捨てた命だけれど、心を燃やす時が来た！ でもギャルゲー。（ほ）

何の期待もなく買ったPS版「スーチーパイ」。「第4次」の息抜きにチョット遊び始め、気がつくとそのまま一晩中遊び続けてたのだった！　「スーチーパイ」は初めて遊んだが、もしかしてジャレコって実はスゴイのではないかと思いつつ、スーチーパイに天和四暗刻上がられてもラスボスだからしょうがないよねとかいって笑って許せてしまうくらい毒されていく。ついには「スーチーパイ」のためだけに3DO購入計画発動。サターン版はソフトだけ買ってパッケージを眺め以下自粛。



最強のゲーマーをめざせ!

「PS購入から半年が過ぎ、PSに使った費用は30万をすでに軽く超えています。その上『リッジ』や『闘神伝』のヤリすぎで手首が腱鞘炎で動かなくなってしまいました。おかげで仕事もクビになり（いや、本当は前からやめたかったんですけどね）、今はプーな毎日です。せっかくDPSが月刊化したのに……来月まで貯金が無くならないといいなぁ」長崎県　ノーベルさん：
……コーナー最初のハガキなのに、妙に重いですな。確かに貴方は立派なゲーマーと言えるでしょう。当然腱鞘炎でも毎日コントローラは握ってますね?　痛くてもプレイ。泣きながらプレイ。腹減りながらプレイ。基本です。
「PSのケースはCDラックに入らないので保存が大変。なんとかしろソニー」北海道　まきびしニンニンくん：
微妙に大きいヤツが多いよね。解決策は、立てておくか積み重ねる。それのみ。

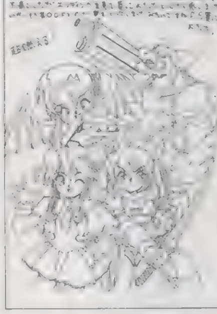
▲山口県　一寸さん：グラフィックシーンの横顔なんかがたまらないですよね。格闘ゲー苦手でも別に良いと思いますよ

▲神奈川県　近江せにょさん：本命は熊　そうです。当然の結果ですよね。時代は熊です。

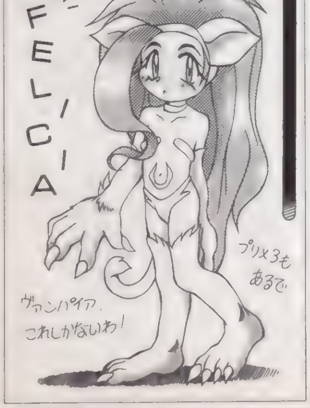
▲栃木県　寿大郎さん：そうかぁだから宇宙忍者なんて怪しい肩書きにしたんだぁ。デューク……。

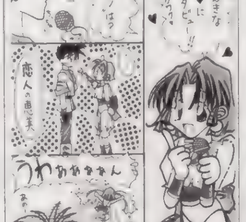
▲広島県　ポチさん：妖艶なモリガン　流れるような長い髪が印象的な構図ですね。

▲京都府　おつよしさん：ちびっこいカズヤの十連コンボのイラスト解説。やるなぁ。


▼広島県　キント萌惹：後ろのタコの目が血走ってイカス。色っぽいし。
◀埼玉県　吉野仁：確かにあのエンディングのノリでもっとRPGがやりたいです。

ハガキでPSパワー全開!!パリパリ!

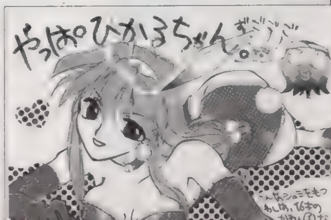




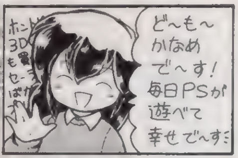
▲新潟県　りるひなさん：ショックですか。でもそのうち対戦キャラとして登場したりして。
◀東京都　さわやか大統領さん：かわいい顔してバババン！　なフェリシア　アンバランスでいいですね。

▲鹿児島県　如月あきらさん：美しい兄弟にとてもよく似合う桜吹雪。リリシイっス。

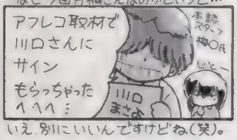
▲広島県　ポチさん：光栄さんは参入してるんですけど……いまだ正式にリリースが×



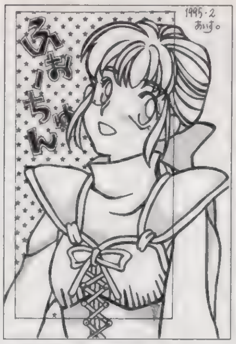
奴隷のど　「Jumping Flash!」はPSのマ　オと呼ばれるようになるくらい、可能性を秘めた良いゲームだと思われます。ちゃんとハード特有の斬新さまで内包されてるんだから、ちとビックリ！　それこそPSに心奪われた、本誌読者様のようなユーザーが力をあわせて応援すれば、ビッグなゲームに成長してくれることでしょう。でもビッグになったからってヘンに勘違いすると……それはそれでマズイから……難しいよなぁ、うまくやるのは。ま、人生と一緒だね（妙にシビア）。



…なぜ今回片桐さんなのかというと…

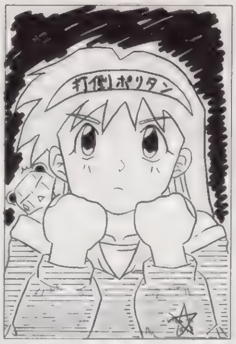


いえ、別にいいんですけどね(笑)。



▲東京都　あいすくりいむさん：ぱーりゅ〜です。今度はしろちゃんとるーみぃもね

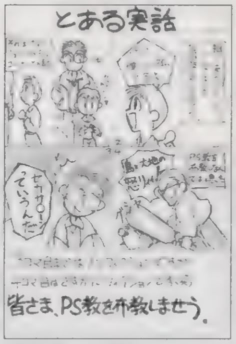
▲静岡県　公園の騎士さん：高速落下中というよりも、拷問中のよう（笑）。実際こうなら……



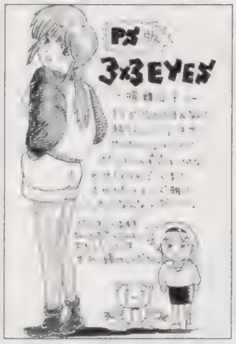
▲岡山県　ジュン☆Kさん：打倒ですかぁ。はたして勝利の日は訪れるのでしょうか？　ねぇ？

「ポリタンにあれだけやられてるのに、なんでお姉さんは大丈夫なんですか？　ボクはまだ子どもなので大人の事情はわかりません。教えて」香川県　山辺正勝さん：
……お姉さんの細胞には、血殖蟲という人間の回復能力を限界までパワーアップする寄生虫が棲んでいるのです。これによってお姉さんは不死身の体を手に入れたのでした。めでたしめでたし。

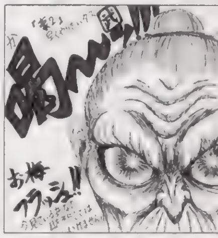
「なぜ、プレイステーションなんですか？　個人的にPS-Xの方が好きなんですけど」山形県　ニヒルさん：
う〜ん……何か深い思惑があってのことなんでしょう。大丈夫。なれちゃえばなんてことないから。ダメ？



▲茨城県　やぶきひさめさん：なんかものスゴイお殿さま。キャッチがかっこいいです。



▲愛知県　はるVさん：ポリタンはポリゴン態です。爪の部分だけアンチエイリアシング



▲山形県　武流さん：目が、目が……な、お梅。なにもここまでいっちゃわなくても……

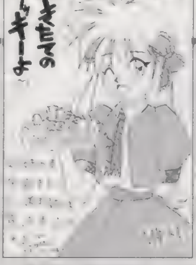
▲福岡県　初墨泉さん：でもサーンで良かった　F◯とかジャーじゃなくて

▲福岡県　樋口勝寛さん：楽しみだニャっていうセリフがかわいいです。「ん」も

▲「闘神伝」の視点調整ウラワザで、あ〜んな画面や、こ〜んなシーンを……。

ギャルとゲームとなみだとちくび

▲広島県　キントト藤ノ宮さん：これは……詩織ちゃん？　誰？



▲東京都　藤井伸吉さん：すいません。Vol.4に載っちゃいました

某ゲームのロボット、ヴァルシオーネRでヌけた人、連絡ください。ウソです。　（バ）

えっとぉ、これを書いてる現在は3号がまだ出てないんだよね。というわけで、引き続きハガキを募集中なんス。キミの好きな女のコキャラや、発売予定のゲームで期待のコ、それらに対する熱ぅ〜い想いを届けてちょうだいな。このほか、「このコのコレにこだわれ！」みたいなのがほしいです。んー、例えば前号のハガキにあった、「闘神伝」で「うおぉ！　俺はエリスのこのアングルにソソられるぜ、くぅ〜!!」とかいうのをイラストにするとか。名付けて、「闘神伝・ベストアングル大賞　〜カメラ野郎はアップで犯す〜」（編集部注・なんか……そのまんまですね）！　じゃなきゃ「アイ雀スーチーパイ恥ずかしい声カセット制作」とか。どうスか？　ま、何はともあれ、掲載の決め手はズバリ、愛です。恥ずかしがってちゃいけません(笑)。それじゃ皆さん、ハガキを出すぞ！　ハガキを出すぞ！　ハガキを出すぞぉー！……よし、洗脳完了！（ネタが危険です注意しましょう）。

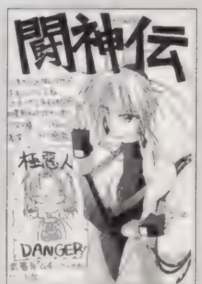
▲三重県　228さん：片桐ファンはほんと、多い。左上のようにサインもらってくるヤツぁいるし。

▲広島県　ポチさん：後ろの方でポーと立ってるエリスがかわいい。

▲広島県　凰雛さん：でもなぁHは、まったくダメだからなぁ。

▲滋賀県　シロクマX　始めてですか…ってそのネタは危ないから。

▲兵庫県　いまいの亜紀さん：はまってますよねぇ　クッキー焼かないと



▲埼玉県　剣之介さん：あの日モードですか……男性キャラにも入れないと

ちょっとしたウワサ

さて、ちょっとしたウワサのコーナーであります。
「振ってカラカラ音のするPSは当たりらしい」鹿児島県　チョウリンさん：
……確かめるのに自分のPSを振るのは勇気がいりますね。精密機械だから妙に壊れやすそうだし。度胸のある人はガンバって下さい。
「とある草の根パソコンネットでは悪魔召還プログラムが実在するらしい」東京都　亀田のあられさん：
こ、これはけっこうあるかも(笑)。草の根のパソ通って何が潜んでるかわからないから（そうか?）。
「F◯を買った人はソフトが無くて悲しいらしい」宮城県　チェウトさん：
……そ、それは……みんな知ってるような気もするけど、とりあえず内緒だ。な?大人になろうよ（笑）。
「ラッシーらしい」高知県　中野高次さん：
え？　なに？　米屋で売ってるジュース？　ブラッシー？　え？　何がウワサなの？　わかんないよぉ。

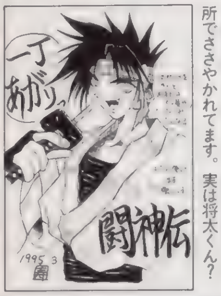
奴隷のど

PSの出荷数がもうすぐ100万台に達するらしい。スゴイよなぁ。予定じゃ今年度中に200万台だっけ？　去年の今頃はサターンの方がスゴイってウワサでいっぱいだったのになぁ。いや、サターンがスゴクないっていってワケじゃないけど、ソフト数は確かに違いますよね実際の所。なんだかんだ言っても結局、ゲーム機はソフトで勝負。いくらハードがすごくても、ソフトラインナップが貧弱じゃ売れないからね。SCEは任天堂のライバルになるくらいがんばって欲しいなぁ。これまでが人生いろいろだったから（笑）。

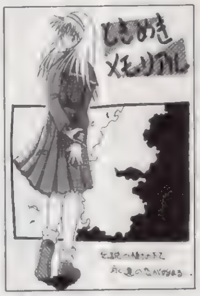
◀富山県　ババロアさん：デミトリへの熱い思いが伝わってくるっス。どうか？

◀静岡県　アース・K・リュートさん：決定ですか（笑）。楽しくていいよね。

◀愛知県　橘袱媛さん：難しいペンネームは漢字を探すのが大変でしゅ。



◀栃木県　寿太郎さん：寿司屋説はいたる所でささやかれてます。実は将太くん？



◀栃木県　ここが違うさん：ギャルゲーだけどゲーム性も高いんですよ

◀栃木県　寿太郎さん：ガイア＝ウルトラマンですか。やな父（笑）。

「PSってなんでポリゴンが得意なんですか？ゴリポンとかリポゴンでも良かったのに」東京都　にーちゃんさん：

……いや、そうでなくてね……ポリゴンっていうのは造語じゃないから……いや、いい。そんなキミは下のハードの神様の犬や、119ページの岩崎さんのコラムを読んでみよう！　いつの間にかいろいろなことがわかるようになるぞ（ほんと？）！

「うちのPSってば超熱くなるんですけど。これって故障じゃないですよねぇ？」青森県　山辺路貴さん：

故障じゃないハズです。まあでも、電源ユニットをあれだけ小さな本体に内蔵している関係上、どうしてもある程度熱くなるのはしょうがないみたいですよ。特に座布団の上とか布団の上とかに置いてプレイしてるとムチャに熱くなっちゃいます。いくら平気とはいえ、コンピュータは熱に弱いモノ。冷ましてあげるのが得策でしょう。故障したら悲しいですもんね。

ハードの神様の犬

今回は犬くんが放浪の旅に出てしまったので、PSハード基礎用語集をお送りします。（魔）

まずは、PSの強力なグラフィック機能を支えるMPU&GPUの解説から。MPUはPSの心臓部ともいえるチップで、汎用の32ビットRISCプロセッサR3000をPS用に特化したR3000A（動作クロック約34MHz・整数演算値30MIPS）をコアに、GTE（グラフィックス・トランスフォーメーション・エンジン）「ポリゴンの頂点座標を算出するジオメトリプロセッサ」と、VDE（ビデオ・デコンプレッション・エンジン）「JPEG1（ジェイペグ・ワン）規格で圧縮された静止画像データを高速に解き、フルカラー、30フレーム／秒の動画再生をするプロセッサ」、7チャンネルのDMA（ダイレクト・メモリ・アクセス）コントローラ「CPUを介さずに、各プロセッサや外部バスとのデータ転送を行う機能」を、それぞれ132Mバイト／秒のバスでつなぎ、4つの異なる処理を並列に実行できる。そのほか、R3000A用に4Kバイトの命令キャッシュと1Kバイトのデータ用RAM「ワークメモリとして使える」を内蔵し、DRAMコントローラ、16Bit&32Bitバスコント（以下カット）。

※さて、ここまでは1号の再録でお送りしましたが、この中で基本的な用語部分を解説していきましょう。

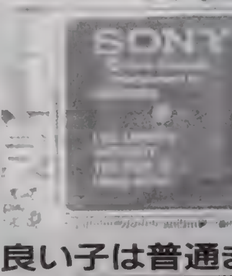
MPU：CPUにいろんなICを組合わせて、再設計し、処理を速くしたモノ。ソニーのMPUを作る技術は世界的に見てもスサマジイらしい。

RISC：機械語レベルの命令数を減らして、処理速度を高速化したCPU。でもソフト的には作業しやすい環境を作り出せるってんだから、素人には、ちとわからない。

ポリゴン：単純に訳すと多角形。今のところ、立体空間をコンピュータ上で表現するのに最適と思われる方法。詳しくは166ページを見るべし。

JPEG：みんなが気になるアニメなどの映像データの圧縮方法。サターンでおなじみのシネパックはハードに特別な拡張機器を必要としない。が、JPEGは拡張ボードが必要。この差は大きい。ちなみにMACのかなり高いレベル（価格&性能がね）のビデオボードが採用しているのがこのJPEG圧縮方式である。

バス：データの通り道。16と32なら当然数値が大きい方が多量の命令が一気に通れるのでありがたいのである。でもPSには両方あるらしい。



◀この辺がMPUらしい。あ、何度も書くけど、普通の人はPSを開けちゃダメよ。

良い子は普通まねしない

▶『鉄拳』のオープニング、エンディングなどの動画は、クオリティがメチャクチャ高い。

注意しましょう

注意しましょうは、PSをSSや3DO、FXと間違えてしまわないようにする標語のコーナーです。

では行ってみましょう。

「コンクリートの中にも5年とFX」愛知県　仲田泰明さん：
作者のコンクリート好きが偲ばれていい標語ですね。

「仏の顔も3DO（3度）まで」東京都　シーチキンLさん：
ブッダですか。これで極楽浄土に旅立てますね。

「六甲のおいしいサターン」福島県　オオニタさん：
澄んでいておいしそうですよね。ブームですから。

う～んクオリティが高いというかなんというか……このコーナー、当然次号でもやります。

ランキング一覧

50	龍王院弘SP
30	一寸
30	柴田絵里
25	ポチ
20	勝木☆介
20	Ke太郎
20	りるひな
20	雨水
15	科野あずみ
15	寿太郎
15	HEXA
15	山内みりゃ
15	なたねからす
15	さらめんミハル
15	た
15	国士無双

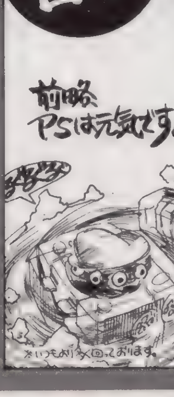
さて今回から、次点を書くスペースが無くなってしまいました。10ポイント獲得者が妙に多くて……。相変わらず龍王院弘SPさんがトップ街道爆走中ですが、ポイント制の改変で、グーンと順位を上げることも可能になりました。イラスト部門、文字部門、両方でポイントをゲットしよう！

今回から優秀文字ハガキにも10～15ポイント差し上げます。これは特に各コーナーの担当者が独断と偏見で決めることになると思います。まあ、イラストだけがポイント稼ぎじゃないってことで安心してくださいね。

賞品も早急に作ってます。何が贈られてくるかはもうちっとお楽しみ。

PS故障日記

思いのほか修理は早かった。さて修理後のPSの調子はどう？　ってわけで最終回。（ロ）



3月某日。修理にだしてから3日目。修理完了の知らせがあった。修理が意外と早いのに感心する。翌日。会社に行く途中本体を引き取る。修理費は無料。帰宅後、箱から出して動作確認をする。音飛びが直っている。当たり前なのだが、うれしい。同梱の「修理明細書」を見てみると「光学部補修致しました」「MD交換しました」と書いてある。なんだかわからん。まぁ直れば俺はなんでもいいんだが。めでたしめでたし。さて、PSに限らず俺は初期不良にブチ当たるケースが多い。FCは画面表示関係の部分が壊れてた。ゲームやってる途中で、画面がまっ黄色になっちゃったりしたなぁ。MD買ったときはヘッドフォン端子部分がいかれてた。SFCはリセットボタンがきかなくて、基盤を交換してもらったし、ネオ・ジオ関係では、本体の故障はなかったが、『サムスピ』のロムがこわれてた。ゲーム機じゃないがパソコンのX68を買ったときは内蔵HDがすぐにいかれた。…と、これだけの経験からいって、この先俺はまだまだハズレクジを引いていくことだろう。期待してくれ（泣）！

奴隷のどいぶ

発売が夏にのびてしまったカプコンの「ヴァンパイア」。まあ、完成度を高めるためなら、少しくらい待ってもいいかなぁなんて思うんですが、PSならではのビジュアルシーンの充実とか、リプレイとかついてたらいいのになぁ（希望）ついでに隠しモードで「ヴァンパイアハンター」も入ってたら最高なのに！　って、世の中そんなに甘くないよね。うんボクもそれなりに歳とって世間のことは知ってるつもりだから、わかってるよ、どんなに厳しくても、生きて行くんだ、死んでも、え？

ちんちんかいかい

かいかいですな。ゲーム中、特にタイムアタックなんかをしている時にかゆくなったらどうするか? 問題ですね。まあ、ここは一発気のすむまでかいてみましょう。正式には右58度斜めから左手人差し指と中指をうまく使って、砂をほじるようにカクベシ、カクベシ、カクベシ! 血が溢れ、肉がそげ、骨が見えてもカクベシ、カクベシ。お母さんが呼んでも、ネズミにかじられても止めちゃダメ。

他機種のことも話したい

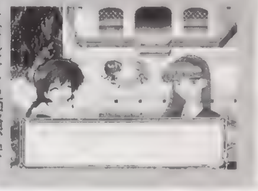
他機種のことも知りたいの。それがゲームマニアの自然の欲求。ねえ、そうでしょ? ちっとは知りたいでしょ?(ち)

「PS以外のことも少しだけなら載せて欲しいです。この少しってのが微妙で乙女心なんですけど。最低限のことは知りたいなぁ。」京都府 蘭月さん:
そうっですな。他機種で今、何が起こっているかどうかってくらいの情報は知りたいのが、人情ってものですわな。まあ、全体に現在のゲーム業界は話題作が少なくて、いまいち盛り上がりに欠ける状況ですか。主力であるSFCにキャッチーなソフトがないのが大きな理由ですわ。まあ、その分PSは元気だからいいんだが……楽しいソフトがバンバン出てきた方が個人的にうれしいからのぉ。

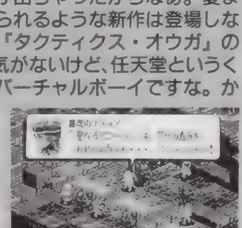
FX なんと最近、一挙20タイトル発表されている。スタートダッシュの悪さはあったモノの、結局ギャルゲー系に落ちつきそう? そのうち、また『ときメモ』の時のように1本のゲームのために本体を買うおバカさんたちがあふれるのだろうか? PC98ともつながるし。

▶そんな一本になりそうな「ユナFX」

SS この夏最初の大きなタイトルは『ブルーシード』と『レイアース』。¥5,800、¥4,800の激安定価で登場する。サターンは今後、定価価格帯を下げ、ソフト定価を¥5,000前後に設定するらしい。これで値引きされたら……激安? 値引きのないPSにはちと脅威かもしれんスな。

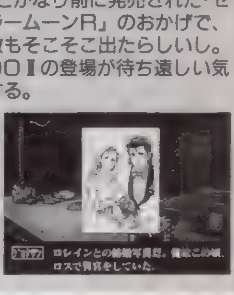

▶なんにしろ価格が安くなったのは良いこと?

SFC 最近、SFCは元気がないのだす。発売されるゲームはちと小粒ばかり。まあ3月に『クロノ』『第4次』とバンバンでかいのが出ちゃったからなぁ。夏までは気持ちをそそられるような新作は登場しなそうだな。頼りは『タクティクス・オウガ』のみ? SFCは元気がないけど、任天堂というくくりなら、やはりバーチャルボーイですな。かなり実験的なマシンらしいけど、その辺は任天堂。取材に行って来た人によると楽しいソフトが揃いそうなんで、ハイテクおもちゃフリークのみなさんにはおすすめだす。


▲いったい発売はいつになる?『タクティクス・オウガ』。

ジャガー 新世代機でいち早く、HMD(ヘッドマウントディスプレイ)が今年12月くらいに350ドル(¥28,000)以下で発売されるらしいですな。日本での発売はまだ未定なので読者様にはあまり関係ないかもしれないが、全方位の視点をカバーできるHMDはTV=2次元表示媒体に変わる次世代の3次元媒体。ゲームメディアを大きく変えるかもしれない波は、なぁんとジャガーからやってくるかもしれないのだね! 専用ソフトも順次用意されていくらしいから、新しモノマニアは個人輸入でもしてゲットしてくれ。

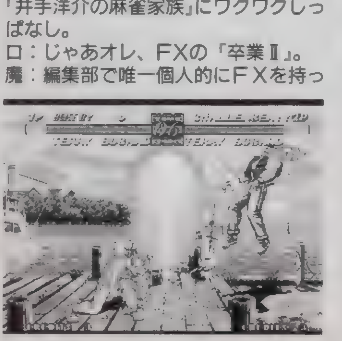
3DO 『ポリスノーツ・パイロットディスク』でコナミ熱が盛り上がってる3DO。ポリゴン映像バリバリのホラーAVG『Dの食卓』とかなり前に発売された『セーラームーンR』のおかげで、台数もそこそこ出たらしいし。3DO IIの登場が待ち遠しい気もする。



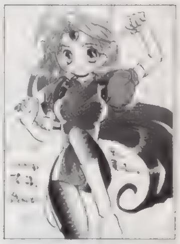
▶『ポリスノーツ・パイロットディスク』は秀逸。

ゲームソフト激論座談会

魔「ゲームソフト座談会なんて題が付いてますが、マジメなヤツはDEEPERでやってるんで、ここでは怪しい話をするってことで」
ロ「怪しい話たって何?」
ほ「やはり『スーチーパイ』でしょう。ギャルゲーなど、バカにしていた私がなぜか心の奥底に潜ませてしまいました。「はやや」。
バ:じゃオレは「ぱずるだま」。他のPSソフトはいらん。「ときめき」までいらん。紐緒さんまでいらん。
う:「麻神」フリークなボクとしては「井手洋介の麻雀家族」にワクワクしっぱなし。
ロ:じゃあオレ、FXの「卒業II」。
魔:編集部で唯一個人的にFXを持っている男め! オレがジャガー買おうとしてるのよりキツイよなぁ。
ロ:そうですかぁ?
バ:正統派のゲーマーとしては今年の春は盛りだくさんでしたね。「クロノ」「第4次」「鉄拳」「Jump～」「デイトナ」「餓狼伝説3」。特に個人的に「第4次」はやりつくしたモンなぁ。
ロ:「デイトナ」いいっスよ。車の変わりに馬が道路を走っちゃうんですから。これでジェフリーも走ってくれれば大満足だったのに。
ほ:片桐志穂、水野佑紀、天野麻衣、河本小百合、南條理恵、西野絵利佳、佐々木留美。
魔:オレも「第4次」にはハマったけど、超驚いたのは「Jump～」かな。PS持ってて良かったと。タイムアタックがあるのは何よりのことね。
う:『ミスランド』や「TAMA」もいいなぁ。やはりね、最初のうちはムダにポリゴンを使用しないと。せっかくPSくんが得意なジャンルなんだから。
バ:オレはツマラなかったらどんなに新しくてもいらん。
魔:オレも。自分が全く関心をもてないムダなゲームまで買って保存しておけるほど、金持ちじゃないもんなぁ。



ほ:みゆりちゃんとも戦えるフリー対戦モードがついてましてね。
ロ:X68のアクセラレーターも買ったんで、え? ムダ?
魔:ムダムダ。オレとバオウとほやへは98ユーザーな上にパソ通までやってるバリバリのオタク系だってのに、キミはオレらのはるか上をいってるもん。
ロ:そうかなぁ。
バ:コンスタントに美少女系にも手を出してますが、最近じゃやはり「同級生2」ですかね。
魔:オレは調教監禁奴隷育成SLG、『シーク』が良かったなぁ。
う:まんなかの子をいじめるのはかわいそうでちゅ。
ロ:あ、あの、こんなパソコンHゲーム会話で終わっちゃうんですけど……。どうしましょう。ま、いいか。


◀広島県 キントト萌葱さん:楽しいですよ。竜巻せんたっき! 女の子みんなかわいいし(笑)

◀広島県 たかたかさん:編集部では勝たないモンとか、やらないもん。入稿できないもんなんて使います。

◀京都府 おつよしさん:モンドの顔がイカス。エイジもちゃんとおみやげもって訪ねてますもんね

奴隷のど すまん……実はまだ、奴隷ハガキ採用者に贈られる、オリジナルグッズってのができてないんです。だから、採用者にはまだ、プレゼントが届いてません。でも、前のページで書いたとおり、日々早急に作成中なので許してください。テレカとか、シールとか、少ない予算の中から、良いモノを生み出そうと努力しております。あっと驚くようなスゴイモノを……いやすまん、スゴクないかもしれんね。ごめんね。ハガキが欲しいあまり、ウソを書いてしまいそうになりました(悲)。大人のサガなんです。

スーパラシイ 情報をあなたに

知ってるといつかどこかで役に立つ！ いや……たぶん……ちがう？

●「クリスタニア」試写会ご招待！

電撃６誌連合、合計700名様を夏休みロードショーアニメ映画「クリスタニア」試写会にご招待！ 日程は７月21日新宿東映、７月22日大阪道頓堀東映、７月23日名古屋東映の全３回。話題の映画を先取りしたい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業を記入の上、メディアワークス「クリスタニア」試写会係まで。しめ切りは７月10日（月）必着。

そして声優キャストも正式決定！ レードン／緑川光：ナーセル／関和彦：アデリシア／弥生みつき：クイルド／五木文彦：オーヴィル／矢尾一樹：ライファン／西村ちなみ：ボークス／松本保典：ジェノバ 緒方恵美：ハーヴィン／銀河万丈：メイラ／土井美加：ランセル／鈴置洋考：リオ／冬馬由美：ローム／速水奨：ガルディ／笹岡繁蔵：ムーハ 青野武：シェール／玉川紗巳子：アシュラム／神谷明：バルバス／中田浩二

●エメラルドドラゴンラジオドラマ

SFC版の発売を７月に控えて、再び盛り上がる『エメラルドドラゴン』。今回このメディアワークス発のRPGがラジオドラマになりました。原作：飯淳、脚本：寺田憲史の豪華スタッフでお送りする毎週金曜深夜１時。文化放送（1134kHz）で絶賛放送中！

●COPCOM FAX通信開局！

４月28日より、カプコンの最新情報をFAXで引き出せるサービスが開始されました。ソフトタイトル、攻略テクニック、イベントなど、カプコンの全てが24時間引き出せる、ユーザー向けサービスなのです。FAX付きの電話からFAXNo. 03-5950-4820に電話をかけ、案内にしたがって操作すればOK。毎月第２、４金曜日に情報の入れ替えがあります。

１ブロック　コンシューマ情報
　１ボックス　PS情報
　２ボックス　SS情報
　３ボックス　SFC情報
２ブロック　アーケード情報
３ブロック　セレッソ情報
４ブロック　カプコンからのお知らせ

●超兄貴キーホルダー登場！

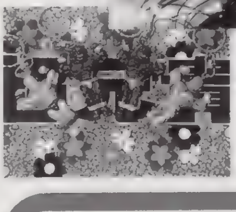
４月末から、クレーンゲームの景品にアドン、サムソン、バラン、ロデンの４人の兄貴達のキーホルダーが登場する。ファンは全国のゲームセンターなどで、ゲットするベシ。発売元は㈱アミューズ。

●電撃ウラワザ王発売

最新次世代機ウラワザまで完全対応！SFC397、FC644、PC390、MD233、GB185、GG12、NG８、PS７、SS２タイトル、計1878タイトルのウラワザを収録。オールカラー384ページ、定価¥1,500で６月１日発売！こいつぁ春から縁起がいいや！

◀マルチな展開！「クリスタニア」は映画もスゴイのだ！ 今夏ロードショー！

▶「エメドラ」はこれからが超熱い？ 盛り上がっていくらしいぞ。



◀超兄貴キーホルダー、愛を大切に生きているあなたにはもってこいの商品。

パソコンで音楽を楽しむと…DTM講座

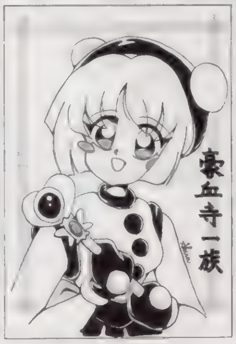
音楽を楽しんでみたいけど、楽器が弾けなぁいなんて人は迷わず、パソコンでDTM（デスクトップミュージック）を始めましょう。パソコンなら修得に何年もかかる難しいテクは必要ないし、たった１人でオーケストラの全ガッキを表現することが可能だしね。自分で作り上げた曲を聞くと、なんだかうれしくなるから不思議。

DTMを楽しむにはまず、パソコン本体、モニター、MIDI音源、MIDIボード（最近は無くてもOKな場合も）ってのが必要になる。パソコンはそんなに最先端の機能がなくても大丈夫。元々、音楽をかけたり、いじったりするプログラムは軽く、処理スピードは遅いので大して気にならない。そんなことより、重要なのは音源。各社から、３～７万円程度で発売されているモノを選ぼう。一世代前はFM、PCM、WWMなんていう様々な種類の音源が用意されていて、当たりはずれも多かったのだが、GMという統一基準が出来たあたりからそんなに変わらなくなったのも事実。デザインで選んでもOKじゃないでしょうか？

自分で曲は作れないけどMIDIデータを集めて、いろんな曲を聴きたいって人は、モデムを買ってきて、パソ通を利用。データを集めるのが効果的。膨大な量のデータがキミを待ってるぞ！

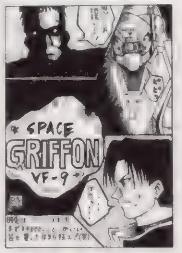
※MIDI（ミュージカルインスツルメントデジタルインタフェース）：パソコンとシンセサイザーをつなぐインタフェース。今売ってる電子音楽製品には絶対と言っていいほど、これがついている。

◀山口県 一寸さん：乳でかいですよね。あ、何枚もハガキありがとうデス。

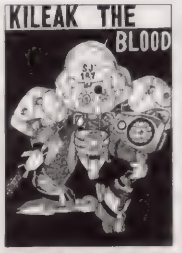


◀千葉県 大江智さん：なんかいい子に見えるクララ。見かけにだまされちゃいけないっていい例。

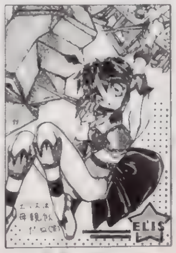
▲滋賀県 KENJIさん：し、渋い……「II」良さそうですもんね。



▲香川県 時定龍也：安いのに楽しスギ。うれしい誤算ですよね。



▲茨城県 やづきひさめさん：オープニング以外は……でも後悔しないし。

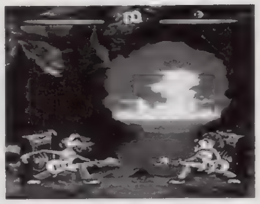


▲福岡県 勝木☆介さん：個人的にモアイが好きですか。いい趣味です。

▲神奈川県 龍峰竜さん：ポリタンとおねーさんも切り抜いてね。約束だよ！

クソゲーマー万才

クソゲーム……それは儚い。定価１万円のソフトがあっという間に¥1980。そんなクソゲームを探して旅に出よう！（う）



▲これまた、このゲームがクソってわけじゃぁ……。しかし前回と同じパターンだぞ、これじゃ。

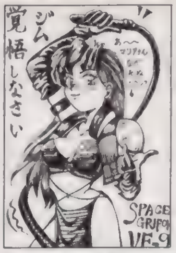
▲うおぉ！ このゲームもクソだと言ってるワケじゃないんですけど…。頼むよじっさい。みんな、ね？

世界に散らばるクソゲームを探すこのコーナー。あなたの心の奥にしまい込んでしまったワケありなゲームを、どうか教えていただきたい！ たとえば……「高校生の時、学校を休んでまでプレイしたのに、結局クリアできなかった『未来神話ジャーバス』に今でもフォーリンラブです。『たけしの挑戦状』みたいな外見も好き」なんていうハガキをお待ちしております。とっておきをみんなに教えよう！

奴隷のとどい

ナムコ「リッジ」「鉄拳」にはゲームinゲームが付いているのに、「サイバースレッド」「スタブレα」に付いてないのはなぜなんだろう？ どうせなら全ゲームに付ければ話題性も高いのに。まあ、いろんな事情があるんだろう（笑。そんなんで終らすなら最初から振るなぁ）。あ、もしもカプコンが、『ヴァンパイア』に『ストII』入れてくれたら感動しちゃうのになぁ。「X」じゃなくて初代でもいいから。ねえダメ？

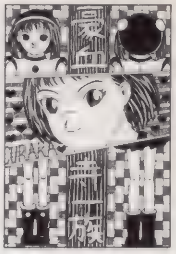
「PSのマスコットキャラにポリタンを指名します。SCEにも話は通しときますんで、ゲーム化に向けてがんばるように」徳島県　超人Dさん：
ヲイヲイ。なんで話を通せるですか(笑)？でも……ゲーム化かぁ……憧れちゃうなぁ。人間生まれてきたからにゃ、１度はゲーム化ですよね。ダメ？　あ、ポリタンは人間じゃないか。
「うちのプレステが動かなくなってしまいました。昨日まではあんなに元気に駆け回ってたのに。涙がでます」山形県　チョッキョーマスターさん：
動かなくなったらスグに修理に出した方が良いみたいですよ。故障日記で書いてあるとおり、３〜７日程度で手元に戻ってくるみたいだし。夏の大作「アーク」に向けて、今のうちにチェックしておいた方が絶対賢いハズですよぉ。ね？



▲神奈川県　幻夢和生さん：評判のいい、「スペグリ」最終戦が難関。

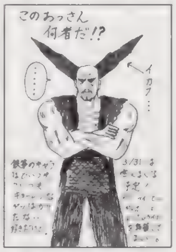
▲広島県　キントト藤ノ宮さん：大迫力なXメン。まさに力技ですね（笑）。

▲大阪府　銀之助さん：確かに。ムズかったですよね。私も歌えます。


▲東京都　椋樹さん：前の続き。ブッタになれぇ！パラリラ魔法みたいな！

▲埼玉県　サモキンさん：恩を仇で返してるぅぅ（笑）。チロルですか。

▲新潟県　げんきさん：服きたフェリシア。もうネコじゃないですねぇ



▲北海道　いんさいどまいはーとさん：何者なんでしょうね？

▲北海道　いんさいどまいはーとさん：今にきっと？　なに？　なに？

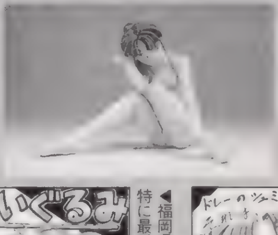
悲しみに負けず!　PSで炎だ!

奴隷の趣味

趣味はいいよなぁ。ゲーム以外の趣味に激しく迫るスペクタル巨編。（マ）

「ネコの缶詰を集めています。スゴイ種類があるんですよ。ちゃんと食べて、味チェックまでしてます。だめでしょうか」茨城県　仲津元比良さん：
うひょ！　だめじゃないっスよ！　でもスゴ〜い。非常食としてよりも、きっと何の役にも立たなそうなところがかっこいいっス。

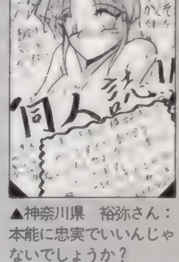
「超合金のロボットが好きで、とりあえず部屋に10個程度持っています。まあ、オタクの人の場合そんなのは普通かもしれませんが、私は17歳の女の子なのに……」埼玉県　山野ユリさん：
兄弟もいないのに、超合金ですか。なんかカッコイイなぁ。メカに妙にめざめちゃったわけね。確かに女の子でロボット好きって珍しいかも。私も未だに５体くらいは持ってます。
「世界各国のトランプが私の自慢です。妙にタロットくさいのから、雑誌付録のただの紙製トランプまで。まあどれを使ってもゲーム（トランプ）の結果は変わらないのに」宮城県　ちょーさん：
占いとかするとぴたりと当てるトランプなんてのがあるといいのにね。
「友だちにPSを買わせるのが趣味です」青森県　きょうた老舗さん・同様若干名：
いいことです。PSユーザーがメキメキ増えていくことは非常にいいことです。ついに100万台は突破したらしいし、この調子で200、300と着実に増やしていってほしいなぁ。台数が増えれば、参入するメーカーも増えるだろうし。


◀フィギュアなんかも怪しくていいよね。作るのはかなりのヒマとテクニックが必要だけど。

▲埼玉県　闘神転生さん：いい趣味です。涙が出ます。手が大迫力だし。

▲長野県　科野あずみさん：服を作れるのがうらやましいなぁ。

◀福岡県　勝木□介さん：難しいですよね。特に最近取りにくくて。



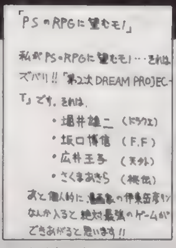
▲神奈川県　裕弥さん：本能に忠実でいいんじゃないでしょうか？

PSならこんなゲーム

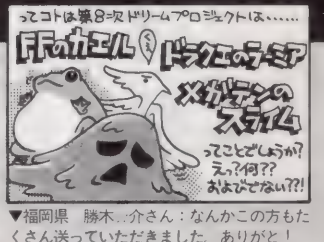
PSのRPGに望むモノ第２回。そろそろお話モノが欲しいよね。……って思ってるのはオレだけなのかなぁ。（魔）

「PSならではのポリゴンRPG。一番簡単なのは戦闘が格闘ACTっていうヤツですよねぇ。じゃなきゃフルポリゴンの『ゼルダ』タイプ。どっちもやってみたい気がします。どっかのメーカーさん、作って。」東京都　まいなーシードさん：
そうだよね。とりあえず、戦闘が3D格闘ACTのRPGとかって色物に思えるけど、実はこれまでにない形なんだよなぁ。だから１本や２本なら、何でもいいから見てみたい気がするなぁ。
「イベントシーンは全てアニメ。戦闘も流れるようなアニメ。とにかく、アニメを利用したS（シミュレーション）RPGが遊びたい」千葉県　北○道仮面さん：
アニメもPSのような新世代機だと、バリバリ動くことになるっス。まあでも、フルに入れたら、映像、音声データだけでCDロムがイッパイになってしまうから、限度ってモンはついて回るだろうけど。これまであったCDロムマシンのRPGの弱点を克服したゲームがやりたいなぁ。PSならCDロムゲームの単純な移植でもいいよなぁ。
「３Dモノの充実。せっかく得意なんだから、リアルタイムからテキストタイプまで、様々な形の３Dモノを用意して欲しい」沖縄県　何人さん：
ポリゴンが得意なPS。考えられる3DRPGモノは全部作って欲しいなぁ。数は出なくても、それなりに集客数は確保できるし。PSの本体台数だって増えちゃうよね。

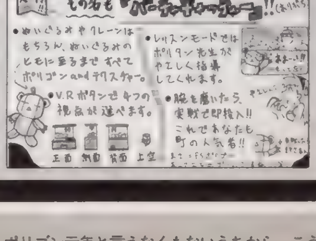
▶埼玉県　サモキンさん：熱い、熱いです。魂の叫びって感じですね。



▲大阪府　叫ぶ竜神さん：やっぱり大物もいた方がいいですもんね。



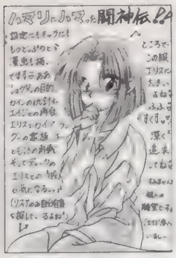
▼福岡県　勝木□介さん：なんかこの方もたくさん送っていただきました。ありがと！



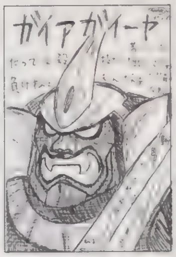
奴隷のど

「クーロンズゲート」のビジュアルに人気が集まり始めている。ポリゴンでカワイイ女の子を描くことは可能なのだなぁ。ポリゴン元年と言えなくもないうちから、こういうレベルの作品が登場してくるのはスゴイことじゃないでしょうか？　しかも「クーロン〜」はRPG部分もあるっていうし。バランスさえちゃんとしてれば、スッゲー楽しそうだよね。はたしてどんなにスゴイ冒険が待っているのか？　刮目してまとう！　なっとう！　おっとう！……って最後の「とう」だけじゃん！

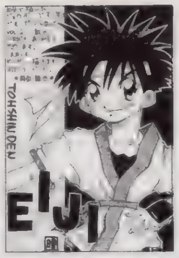
あいつのまにか『闘神伝』特集だ！



▲長野県　科野あずみさん：かわいいエリス。ハメラレタ？

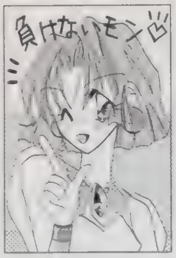


▲神奈川県　多奈竜さん：しゃ、しゃれが目にしみます。



▲香川県　時定龍也さん：若々しいエイジくんですね。元気よさそ。

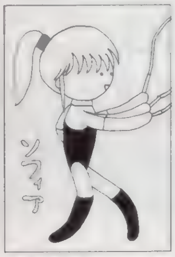
▲愛知県　飛麟さん：シースルーがきいてるエリスですね。



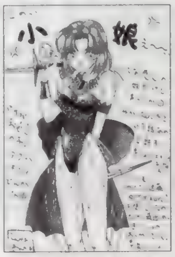
▲新潟県　りるひなさん：このセリフを何度聞いたことか……。

▲京都府　国士無双さん：親指立ててます。小指じゃなくて良かった。

▲岡山県　龍神雷皇さん：よくあるらしいですよ。トホホですよね



▲東京都　れいひいさん：なんか抜けた、いいソフィアですねぇ。



▲福井県　でんがなまんがなさん：本当に……エンドレスコンボあるし。

▲三重県　劉備玄徳さん：鬼ですか。確かに。そうかもしれませんね。

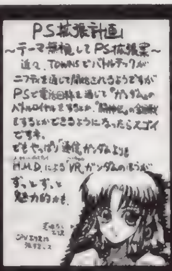
▲新潟県　りるひなさん：ないとリボンアタックが出来ないよ（笑）。

▲岡山県　吉永永吉さん：リアルなツラ。覚悟完了ですね。

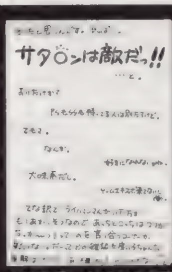
▲長野県　科野あずみさん：速いって何が？　何が速いの？　え？

▲熊本県　島津弥七さん：スクロールも速いですもんね。

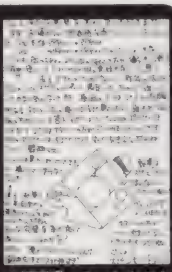
PS拡張計画

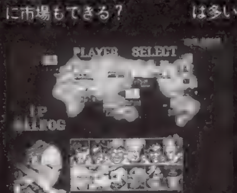


▲福岡県　初星泉さん：HMDは新しい可能性ブンブンですか。値段の安いやつが登場すれば、一気に市場もできる？

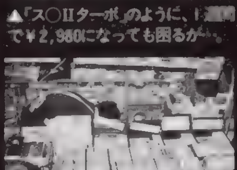


▲埼玉県　まどのゆき彦さん：敵ではないかもしれませんが味方でもありません。まあ、ライバルは多い方がいいか。


▲福岡県　みーたんふきさん：価格の問題は大きいですよね。今後も取り上げていこうと思います。どうでしょう？



▲「ス○IIターボ」のように、1週間で¥2,980になっても困るが…。


▲安売り店でも安くは買えないPSソフト。いいのか、悪いのか？

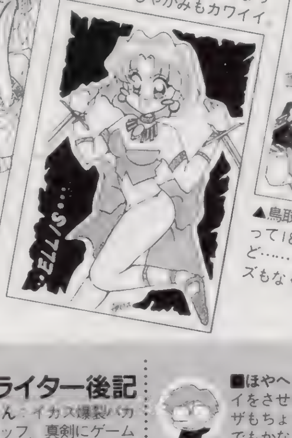
「ソフトの値段を値引きするのとしないのとじゃどっちがいいんでしょう？クソゲーでもいつまでも定価のPSと、値引きされ¥4,600とかで入手できるSS。う〜ん、悩む」兵庫県　ちゃりっとさん：

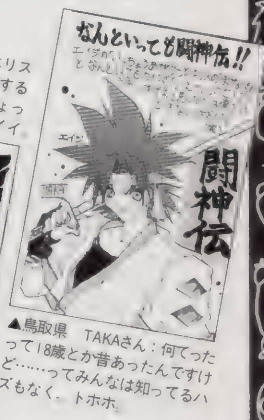
確かにそうです。値引きかないPSのソフトはどこでいつ買ってもソンしない。でも結果いつ買ってもいいやって考ちゃう。買い控えが起こるんだよね。近所の店でも量販店でも、どこで買っても後悔しないのはスゴイことだけど、確かにクソゲーに定価は悲しすぎる。SFCなんかに比べて安くても、まだまだ¥5,800程度の金額は大枚ですよ。

まあ、定価で販売されているってのは市場が正常な状態ってことだから、良いのかもしれないけど。なんか矛盾を感じる今日この頃でした。

マジメに語り合いますか。どうですか？　合いますか？　いますか？　ますか？　すか？　か？　（ち）

▲愛媛県　大彦砦さん：奴隷といえばソフィア。やはりそうですよね。女王様だし。続編に期待しましょう。


▼千葉県　大江智さん：エリスってなんか楽しそうに移動するのがいいですよね。えんちょって感じの、しゃがみもカワイイ。



▲鳥取県　TAKAさん：何てったって18歳とか昔あったんですけど……ってみんなは知ってるハズもなく。トホホ。

担当爆裂バカライター後記

■魔王28才くん：イカス爆裂バカライターのトップ。真剣にゲームと自分の命について、じっくり考えたことがある

■犬くん：今回神様を追いかけて失踪した、ダメなワンワン。編集部の改造モノは全部このバカ犬の仕業なのだ。

■（にせ）ローンくん：ニセモノなのでかなり怪しい。PSを修理に出した体験談を熱く語る。FXも持ってる変なハードマニア。

■バオウ中里くん：ギャルゲーにかけては怖いモノ知らず。口より先に　　の方が先に立つタイプ。オマケに分析力も高い。

■ほやへくん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一品。スルイワザもちょちょいと見つけてしまう。でもかなりバカ。

■うききくん：なにせサルなもんだから、ガックシ、人間の気持ちはほとんどわからないふりをして人生を生きてきた。

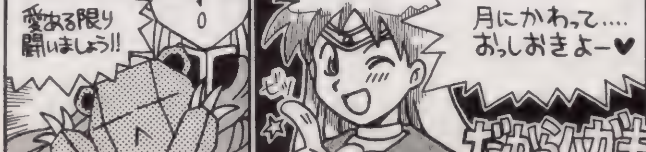
■マンモーくん：趣味研究家。PSの奴隷の研究に、ペンシルバニア北町からやってきた。自分自身も重度のマニア系オタクさん

■ちくちりくん：言ってることはマジメなんだけど、過激な性格なので話をアオルアオル。盛り上がるけど収拾つかないかも。

求む、たのむ、死にそう

あなたの愛を求めています

あなたのハガキが欲しいです。そりがないと、せっかく8ページにいつの間にか増殖したこのコーナー、また、いつの間にか6ページ、4ページと少なくなっていってしまいます。お姉さんのヘアヌードイラストとか、送られてきたハガキ全部掲載なんていう無茶なことを考えてるんで、ページ数は多ければ多いほどいいんですよ。めざせ100ページって前回書いちゃったからなぁ。そんな最終目標に向かって、駆け続けるためにも！　みなさんのハガキが超欲しいです。送ってね。



●あて先●
〒101
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館5F
DPSど係

奴隷のどい
コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章は3ポイント（例外あり）。決算（年末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化ししている人が何人もいるんで、ポイントの少なめな文章はちと不利かな。でも文章系のコーナーも始まったことだし、バンバンチャレンジするのことね！

郵便はがき

101-

おそれいりますが 切手をおはりください

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション　プレゼント④係

①ビヨンド・ザ・ビヨンド
②出たなツインビーヤッホー!DELUXE PACK
③フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス(仮)
④妻血寺一族2
⑤Zero Divide ゼロディバイド
⑥ときめきメモリアルforever with you
⑦機動戦士ガンダム
⑧[illegible]
⑨[illegible]
⑩3×3EYES〜吸精公主〜
⑪Jリーグ 実況ウイニングイレブン
⑫アクアノートの休日
⑬サラブレッドブリーダーIIプラス
⑭[ソフトステーション]鉄拳 TEKKEN
⑮[ソフトステーション]Jumping Flash!
⑯[ソフトステーション]メタルジャケット
⑰[ソフトステーション]ガンナーズヘヴン
⑱[ソフトステーション]ナイトストライカー
⑲新作ソフトレビューDEEPER
⑳電撃タイム&スコアアタック
㉑天地無用移植化計画発動!
㉒電撃PS移植化計画
㉓[イラストコーナー]色絵ベリーグッド
㉔電撃プレイクエスチョン
㉕[illegible]
㉖[illegible]
㉗電撃[illegible]
㉘[読者コーナー]PSの奴隷
㉙[illegible]

〒	－	ここにはなにも書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL　　（　　）	
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）　月　日
	男・女		19
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他	

キリトリ線

P.98電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

【22】

キリトリ線

電撃PlayStation プレイステーション 第4号 愛読者アンケート

（アンケートに答えてプレゼントを ドカンと当てよう！）

このページに付いているハガキに、ほしい賞品（98ページのプレゼントの記事を見てね）の番号とアンケートの回答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは'95年6月29日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つをハガキのオモテの表の中から選んで番号で答えてください。

【2】今号で、つまらなかった記事1つを同じ表から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。同じ表から1つ選んで答えてください。

【4】今号の表紙についてどう思いましたか。

①最高　②よい　③ふつう　④よくない　⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い　②高い　③ふつう　④安い　⑤すごく安い

【6】本誌以外に購入したプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信　②プレイステーションマガジン　③ザ・プレイステーション　④HYPERプレイステーション

【7】本誌以外によく読むゲーム雑誌の番号を5つまで書いてください。

①電撃PCエンジン　②電撃王　③覇王
④ゲーム・オン！　⑤週刊ファミコン通信
⑥月刊ファミコン通信　⑦必本スーパー！
⑧ブイジャンプ　⑨ゲームウォーカー
⑩電撃スーパーファミコン　⑪PCエンジンFAN
⑫ログイン　⑬コンプティーク
⑭ファミリーコンピュータマガジン
⑮3DOマガジン　⑯ゲーメスト　⑰寿限夢
⑱その他

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている　②近く買う予定　③検討中
④まだいらない　⑤わからない

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機を下から選んでいくつでも書いてください。

①セガサターン　②3DO　③PC-FX
④スーパーファミコン　⑤PCエンジン
⑥メガドライブ　⑦メガCD　⑧スーパー32X
⑨ネオジオ　⑩ネオジオCD　⑪プレイディア
⑫ゲームボーイ　⑬ゲームギア　⑭その他

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば書いてください。

【11】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を7ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

【13】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】今回のコラムで好きな記事の筆者の番号に○をつけてください。

①七瀬葵さん　②いわさきひろまさ　③かまやん　④よしきくりんさん　⑤小高忠男さん

【15】所有している電撃プレイステーションのバックナンバーに○をつけてください。

①VOL.1　②VOL.2　③第3号

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【17】今号の電撃プレイステーションを買った日を書いてください。

【18】電撃プレイステーションに別冊付録を付けてほしいですか。

①付けてほしい　②いらない　③わからない

【19】上の質問で①を選んだ人はその内容を、②を選んだ人はその理由を書いてください。

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

【21】「クリスタニア」と「スレイヤーズ」が夏休み劇場アニメになることをご存知ですか。

①はい（何で知ったか書いてください）　②いいえ

【22】電撃プレイステーション第4号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

ライター大募集!!

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事を書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文（800字程度）を編集部まで送ってください。
あて先は、
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「ライター募集」係　まで

GGレッツゴーRPG

電撃PSはRPGの味方です

RPGならこいつが最高!

RPGソフト大特集第2弾！ 美しいグラフィック、そしてかつてないミュージック。新世代機ならではの幻想世界がすぐそこに迫っている！ 今回は新情報のみならず、キャラクター性にスポットを当てて、ゲームの内面からも真実を探る充実、究極の興奮企画。RPGが好きという貴方のために、絶対見逃せない情報を怒濤のごとくお届けしましょう！

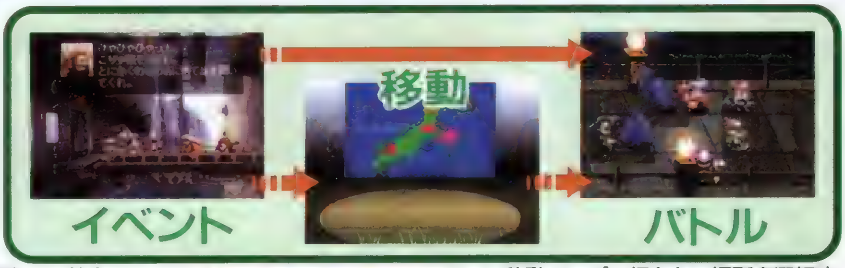
イラスト／C次郎

人気爆発!超期待のファンタジー
アークザ

RPGの人気の高さを裏づけ、前人気も大爆発!! 期待もいっそう高まるPS初のファンタジーRPG巨篇『アークザラッド』。その全貌がそろそろ目の前に見え始めてきたぞ!! 今回はゲームの流れや戦闘システムなど、今までのおさらいと、

ゲームの流れを再チェックしてみよう!!

このゲームは基本的に、シミュレーションRPGと考えてもらっていいだろう。ストーリー部分のイベント。マップ上の国や地域を選択することによる移動。そしてRPG部分のバトル。この3つの要素が融合して『アークザラッド』が構成されているのだ。この流れは右の図を参照してほしい。イベントが起きているマップ上で戦闘が行われる場合と、移動マップによってバトルフィールドに移動する場合の2通りのパターンがあるぞ。



イベント

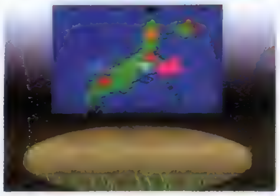
美しいグラフィックと音楽で、壮大なストーリーが演出される。

▲他のシミュレーションRPGと違って、イベントの部分がかなり長い。

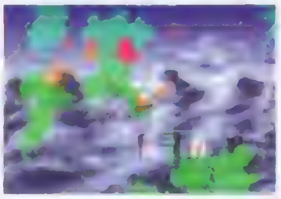
▼イベント部分はじっくりと見せるような演出がなされている。

移動

移動マップで行きたい場所を選択すれば、自動的に移動できる。



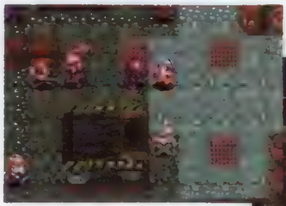
◀このマップで、移動したい場所を選ぶ。



◀国家間は飛行船で移動するのだ。

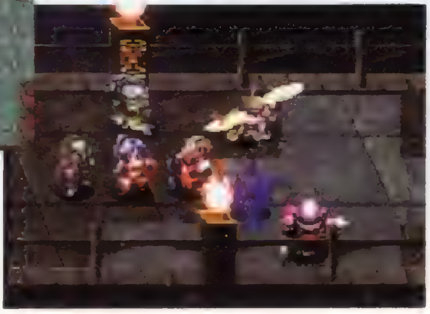
バトル

実質的なゲーム部分。キャラクターを敵の横に移動させ、攻撃する。



▲レベルを上げたい人のために、経験値稼ぎ用のバトルマップも用意されている。

▼キャラクターはそれぞれ独自の武器（素手の場合もある）を持って攻撃する。



列車での移動もあるぞ!

▲巨大な列車を見上げるアークたち一行。

◀この列車のシーンは、イベントとして、移動していくのだ。

RPGに大接近!!

ラッド

このゲームの魅力のひとつでもある特殊能力、そして最後のパーティメンバーを徹底紹介!! 発売までの間にしっかりと頭にたたき込んでおこう。

親切設計な簡単操作の戦闘システム

このゲームの特徴は、戦闘の基本的な操作が４つのボタンに割り当てられていること。「移動」「攻撃」「待機」などのコマンドメニューがないため、普通のシミュレーションRPGのようなメニューを開く動作がないのだ。これによって戦闘はかなりスピーディに行われる。そしてこのゲームでの特徴的な部分としてレベルアップ時に、反撃レベル、ジャンプレベルといった特殊なパラメータが上昇することがある。反撃レベルが上がれば、反撃しやすくなり、ジャンプレベルが上がれば、移動範囲内の敵・味方をジャンプで飛び越えることができるというものだ。ジャンプについては、下でもふれているが、レベルが低いと、飛び越えることができないので注意しよう。

攻撃 ◎ボタン

◀直接攻撃はキャラクターを敵の横に移動させ、敵の方向に向いて◎ボタンを押す。横に移動しても、後ろや横を向いた状態では攻撃できない。敵を正面に見据えること。

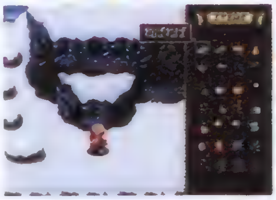
待機 ×ボタン

◀待機したい場所で、×ボタンを押すだけ。この×ボタンは、特殊能力のリング状のメニューや、アイテムウインドウを間違って呼び出したとき、キャンセルボタンとしても使う。

特殊能力 □ボタン

◀前号でも紹介したように、□ボタンを押すと、特殊能力のメニューを呼び出すことができる。これについては、次ページでさらに詳しく紹介しているので参照してほしい。

アイテム △ボタン



◀△ボタンでアイテムウインドウを呼び出し、◎ボタンで決定する。このゲームではお金の概念がなく、またショップもないため、武器・アイテムはイベントや戦闘時に入手する。

新機軸の魅力的なシステムにも注目しよう!!

攻撃時のズームアップ

攻撃するときは、キャラクターがズームアップされる。また、様々なセリフをしゃべりまくるのも魅力なのだ。

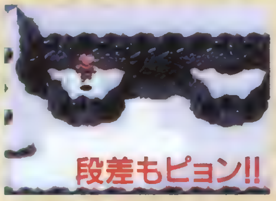
▲通常はこのサイズで移動などを行う。

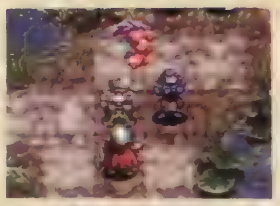
拡大するぞ!!

◀攻撃方法がよくわかるようになる。

ジャンプも可能なのだ

ジャンプは敵・味方を飛び越えるだけでなく、地形の段差を飛び移ることができる。





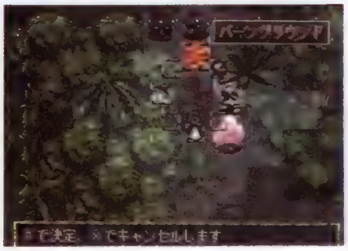
▲最初は無意味にジャンプしたりして、遊んじゃうかも。

◀ジャンプは、飛びたい方向にキーを押すだけ。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

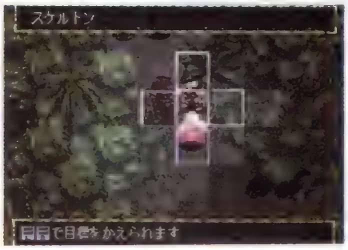
画面エフェクトの効果抜群!特殊能力を徹底紹介!!

特殊能力はキャラクターによって異なり、わかりやすく言えば魔法と必殺技に分かれる。この能力はPSならではの画面効果によって、かなりハデな演出になっていて、とにかく必見ともいえるデキなので楽しみにしてほしい。□ボタンを押すとリング状のメニューが現れる。能力を選択するときは、このリングを回すのではなく、使いたい能力が表示されている方向のキーを押せば、一発で選択することができる。これはかなり便利なシステムだぞ。また、今回紹介する特殊能力(魔法と必殺技とも)は全部ではなく、まだまだこれ以外の強力な特殊能力があるらしいのだ。これらは今後の誌面で紹介するのを期待してほしい。



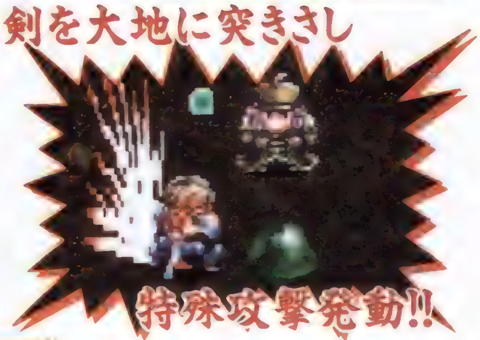
▲それぞれの魔法はレベルが上がると、威力や範囲が強力になったりするのだ。

▼カーソルを動かして、攻撃したい敵にあわせる。能力によって効果範囲が違う。



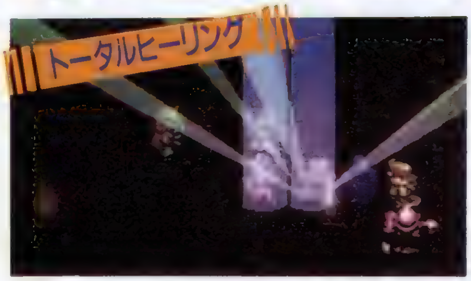
アーク

アークは主人公キャラだけに、攻撃・回復のバランスがとれた魔法を使うことができる。ステータス障害の解除とHP回復が同時に行えるトータルヒーリングのような便利な魔法も持っているので、仮にたった1人で戦うようなことになっても大丈夫だ。

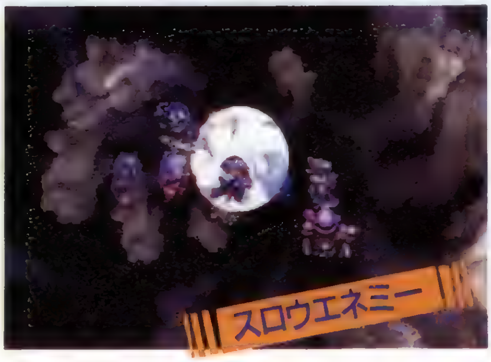


▲一定範囲に溶岩の床を発生させ、敵キャラクターにダメージを与える。

▼巨大な隕石を落下させ、一定範囲内の敵キャラクターにダメージを与える。隕石が拡大してくるぞ。



◀ステイタス障害から復帰し、同時にHPも回復する。



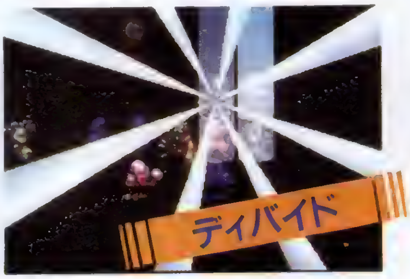
▶一定範囲内の敵キャラクターの素早さを低下させ、味方キャラクターが敵よりも素早く行動できるようにする。

▶異空間からの攻撃で、一定範囲内の敵キャラクターにダメージを与える。画面中央から無数の光弾が飛んでくる。

ククル

回復系の魔法を自在に操るパーティ唯一の女の子。HP回復やステータス障害回復の魔法をメインに、強力な攻撃魔法も持っている。武器を持っていないので、武闘家タイプの攻撃をするが、やはり前線に立つよりも後方支援型のキャラクターだろう。

◀ククル唯一の攻撃魔法。天使が現れ画面外に飛んでいく。

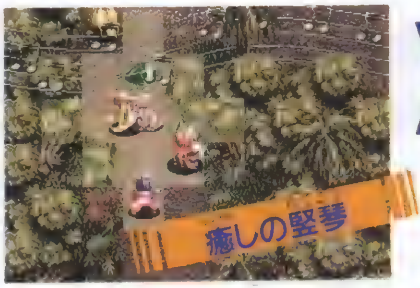


▶一定範囲内の敵のHPを吸収し、味方に分け与える。

▶線状レーザーで攻撃し、絨毯爆撃のように爆炎が広がる。

ポコ

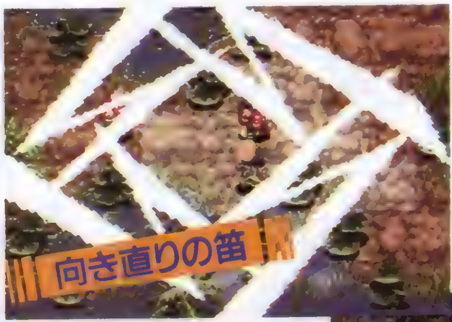
音の精霊から力を授かり、楽器を使ったユニークな補助魔法を得意としている。敵キャラクターにステータス異常を与える魔法が多く、またHP回復、攻撃の魔法も持っている。ポコの魔法は、見た目にもユーモラスなもので、1度見るとクセになるかも。



▶接している味方キャラクターのHPを回復するのだ。

▼ポコの攻撃魔法。ジャンプして自分のスクエアに和太鼓を置いて飛びのり、太鼓をたたけば…。

▶太鼓から波動レーザーを発射し、敵を攻撃する。直線上の複数の敵を貫通するので、そういう場面では重宝する。



▲ポコと同じ向きに、キャラクターの向きを変える。眠っているキャラクターは、起きたあとに向きを変える。

▶周囲の敵キャラクターの素早さを下げる。音譜がポコの回りを勝手に跳ねて、画面外へ消えていくぞ。音譜の跳ね方がとってもコミカルなのだ。

トッシュ

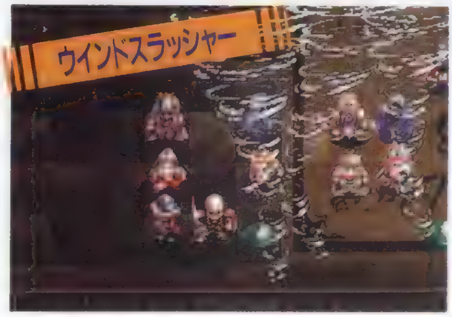
特殊な力を秘めた刀を操っての白兵戦が得意。トッシュの特殊能力は、その刀を使っての必殺技だ。技を使うと、「討」などの字が回転しながら現れるシーンがカッコイイのだ。

▲巨大な「討」が画面を回転しながら、トッシュの刀へと向かっていくぞ。

◀敵を切りつけると、決まった瞬間に桜の花びらが舞い散る。

ゴーゲン

かつての７勇者の１人。自然の力を利用した数々の攻撃魔法を持っている。その破壊力はすさまじく、風貌から見ても、魔導士系キャラクターといえるだろう。



▲一定範囲内に疾風を起こして、敵キャラクターを攻撃する。ゴーゲンは炎や風、水などの力を得て魔法攻撃をおこなうのだ。

▲一定範囲内を燃えさかる爆炎で包み込み焼き尽くす。いかにも破壊力がありそうな攻撃魔法である。

◀無数の雷を一定範囲内に落として、敵キャラクターを攻撃する。かなり、広い範囲まで有効な魔法のようだ。

チョンガラ

冒険家を自称する骨董品商。６体の魔獣を召喚する特殊能力を持っている。この召喚獣は、戦闘を積み重ねることによって成長させることができる。

◀壷の中に召喚獣を飼っているのだ。

▶召喚獣の能力はまだ不明。戦闘では、どんな風に戦うのか、気になるところだ。

パーティ最後のメンバーは拳法の達人!!

イーガ

グレイシーヌ国にある武闘派のラマダ寺院で、修行と弟子の育成に専念していた師範代。5歳のときから35歳の現在まで、1日も休むことなく武術の道に精進してきた。アークと手合わせすることで、心の修行が必要なことを悟る。大僧正を恩人として仕えてきたが、自分の弟子が人間兵器として悪用されていることを知り、決起を誓う。

▲心の修行が足りないと悟ったイーガは、アークたちと旅立つ決心をする。

◀誤解が元でラマダ山にアークを入れさせまいとするイーガ。

武術を鍛えあげた奥義の数々!!

イーガの特殊能力も、トッシュ同様、魔法というより必殺技に近いタイプだ。でも、長年の修行のせいか光弾を発したりして、直接的な攻撃は意外に少ない。拳法の達人ということで、イーガの戦闘での位置づけは、やはり前線部隊となるだろう。トッシュの特殊能力は直接攻撃がメインであるのに対し、イーガは間接攻撃、複数攻撃が可能となっている。自分の周囲に竜巻を発生させ、敵を巻き込む流星爆や、心眼法でロックした複数の敵に攻撃できる退魔光弾など、必ずアークたちの冒険の助けになるに違いない。

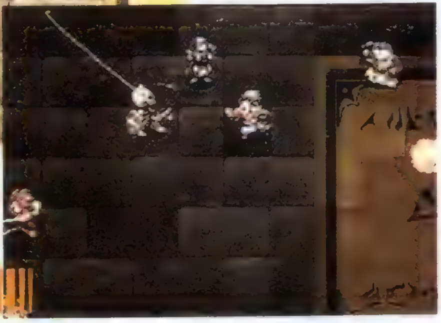
旋風撃蹴

▶自分の周囲4スクエアにいる敵キャラクターに対して攻撃する。目にも止まらぬ早業で、旋風脚を繰り出すのだ。

心眼法

◀一定範囲内の敵キャラクターをロックし、退魔光弾のターゲットにする。ロックされた敵には、マーカーがつく。

退魔光弾



▶心眼法によってロックされた敵キャラクターに対して、光弾を撃ち込む。確実に攻撃できるのだ。

流星爆

◀敵を竜巻で吸い上げ、空中から地上に向けてたたき落とす。落ちた場所は大爆発するぞ。

アークザラッド

●ジャンル／RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／6月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器　メモリーカード（絶対必要）●多人数プレイ／不可

幻想水滸伝

●ジャンル／RPG●メーカー／コナミ
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う RPG POWERチェック!

登場キャラクターの多さはもちろんだけど、その1人1人に細かい設定があるのもスゴイ。それも108人の仲間だけにとどまらず、帝国側までもフォローしてるんだから脱帽だ。今回紹介するキャラはほんの一部。システムやストーリーが明らかになっていくのが楽しみな一方、これからどんな人物が登場するのか要チェックだ。（PON）

戦略＋ファンタジー

期待のファンタジック群雄伝

コナミの超大型本格RPGがこの夏登場する！　PS機能を生かした斬新なゲームシステムと壮大な歴史的ストーリー、そして多数のキャラクターが繰り広げる人間ドラマなどなど、魅力的な要素がたっぷりの期待作だ。このゲームはオーソドックスなファンタジーRPGをベースにしているが、設定やシナリオ構成に「水滸伝」という異種の世界観をも取り入れている。その代表が登場キャラクターの多さだろう。仲間にできるキャラだけでも、なんと総勢108人！　その個性に富んだメンバーたちと一大群像活劇を織りなしていくのだ。

今回は、特徴的なシステムと物語の主要キャラを紹介していくぞ。

◀解放軍の地下アジトにてリーダーに出会うのだ。

▶厳格なテオだが、主人公に対しては父親としての優しさがセリフに滲み出ている。

プレ・ストーリー

舞台は皇帝バルバロッサが治める赤月帝国。7年前に再興された国だが、今や当時の栄光はなく、乱れた世の中になっていた。

主人公は、皇帝の命により北方へと旅立つ父の代わりとして、帝国軍に召集される。軍の一員として懸命に働く主人公だったが、次第に帝国の横暴なふるまいや国民の不満、解放軍の存在などを耳にするようになる。そんなある日、親友テッドが重傷を負って主人公の家に転がり込んでくるのだ。この事件をきっかけに、主人公は「解放戦争」へと巻き込まれていく……。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです。

ダイナミックな戦闘シーンがスゴイ!

戦闘画面は立体感のあるクォータービュータイプで、コマンド入力により進行する。戦闘中はキャラの攻撃方法によって、ズームイン・ズームアウト・スクロールなどの演出効果で臨場感を盛り上げてくれるのだ。映画のカメラワークのように視点が移動し、迫力あるバトルが展開するぞ!

◀戦闘コマンドの入力はターン制だ。全員分決定すると、その行動がグラフィックで表示されるぞ。

▶攻撃シーンは味方も敵もアニメーションする。これは接近攻撃だ。

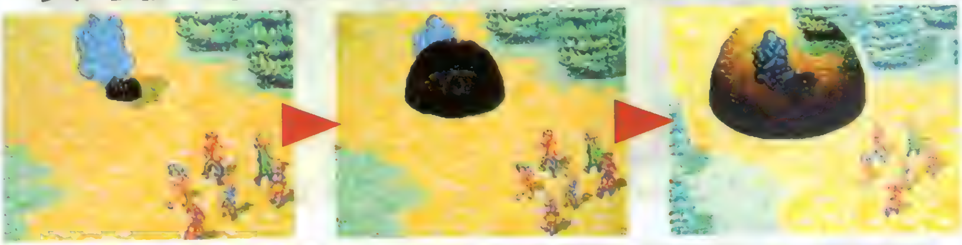
新鮮味あふれる視覚効果

ズームイン

直接攻撃のときは、攻撃するキャラが目標となる敵に接近するにしたがって拡大していく。ヒットする瞬間をアップで大きく見せてくれるのだ。

ズームアウト

魔法を使った攻撃のときには、魔法の効果範囲が大きくなるにつれて視点が遠のき広く見渡せるようになるぞ。威力がより実感できるね。



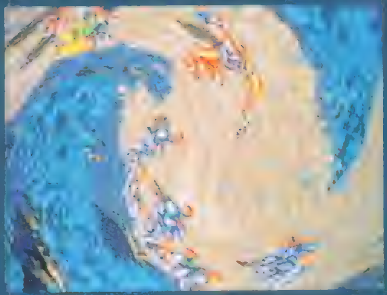
スクロール

連続して直接攻撃が行われた場合には、ズームインしながら画面がスクロールする。躍動感に富んだ動きのあるシーンが見られるのだ。

魔法も斬新!

紋章システム

この世界では、紋章(ルーン)の力を借りなければ魔法を使用することはできない。紋章は輝く玉の形をしており、これを体に宿すことによって各種の魔法の力を得ることができる。火、水、土、風などがポピュラーな紋章だ。1キャラにつき持てる紋章は1つだが、同じ紋章でもレベルによって魔法の効果が違ったりもするぞ。また、異なる紋章を持つ2人が同時に魔法を唱えることで、強力な組み合わせ魔法もできるのだ。



▲同じ紋章でもレベルが変わると効果も違うぞ。ソウルイーターLV3の魔法を使ったのがコレだ。

幻想水滸伝

「解放戦争」のカギを

解放軍

オデッサ・シルバーバーグ率いる、帝国の横暴に対抗するための組織。帝国に反旗をひるがえしている集団はいくつかあるが、その中でも最大のものである。圧政に苦しむ国民のために戦う。

主人公
帝国五大将軍テオ・マクドールの息子。帝国軍の一員だが、ある事件がもとで帝国を追われる身となる。その後、解放軍に参加。

オデッサ 創設者
解放軍のリーダー。帝国に恋人を殺された過去を持つ。

フリック 戦士
通称「青雷フリック」。一応、オデッサとは恋仲である。

サンチェス 財政・事務管理
人当たりがよく、解放軍の裏方として黙々と職務をこなす。

ハンフリー 元帝国百人隊長
通称「大刀ハンフリー」。感情をあまり表に出さない男。

↓初期のパーティメンバーはこの5人

テッド 親友
主人公の幼なじみ。「一生のお願いだから頼むよ」が口癖。

グレミオ 付き人
主人公の母親代わり的な存在。いつも主人公の身を案じる。

パーン 格闘家
テオ直属の部下。大食漢で楽天的だが、けっこう根はまじめ。

クレオ 剣士
主人公にとって姉のような存在。常に冷静で、クールな性格。

ビクトール 風来坊
ある目的を持って旅をする。主人公を解放軍に引き合わせる

仲間が増えるにつれ成長する 本拠地システム

シナリオの途中、主人公たちは解放軍の本拠地として城を手に入れる。パーティは6人構成なので、余ったキャラはこの城で待機する。残された仲間はただ待っているだけでなく、さまざまな店や特殊な役割を果たす部屋を城内に作ったりするぞ。仲間が増えるにしたがって本拠地が大きくなっていくのだ。

城が大きくなるとこんな便利な機能が増えていくぞ

- **メンバー交代** パーティ内のメンバーを入れ替えることができる。
- **戦争開始** 軍師に話しかけることによって戦争イベントに突入する。
- **お店** 商人を仲間にすることで鍛冶屋・道具屋・宿屋などを作れる。
- **鑑定屋** 武器や道具など、アイテムの効果を鑑定してくれる。
- **帰還室** フィールドマップ上から本拠地に戻ることが可能になる。
- **テレポート** 移動魔法によって、行ったことのある町や城に移動できる。
- **倉庫** 持ちきれないアイテムを預かってもらえる。
- **道場** 武術指南を受ける間、パーティの獲得経験値の半分を取得。

握るキャラクターたち

帝国軍

帝国が再興されるきっかけとなった、7年前の「継承戦争」。この戦争において功をたてた軍人たちが、将軍として活躍する強力な軍隊が帝国軍である。皇帝のカリスマ性に頼るところが大きかったが、最近に至っては私腹を肥やす官吏たちが横行している。しかし、皇帝をよく知る者は彼を尊敬し、忠誠を誓っている。

宮廷魔術師 ウィンディ
皇帝の先妻の面影を宿す。皇帝を惑わし、何事かを企む。

皇帝 バルバロッサ
かつて救国の英雄として敬われていたが、今では政治をかえりみず権威は失墜ぎみ。亡き妻に似たウィンディに心奪われている。

↓皇帝に忠誠を尽くす帝国五大将軍

大将軍 テオ・マクドール
主人公の父親。百戦百勝将軍とも呼ばれ、皇帝の信頼は厚い。勅命により、北方の任地へ赴くこととなる。性格は質実剛健である。

鉄壁 クワンダ
継承戦争で親衛隊を率いた。皇帝の強さに敬服している。

花将軍 ミルイヒ
剣術・魔法ともに一流。趣味は園芸で独自のセンスを持つ。

美貌の女将軍 ソニア
帝都の要、水上砦を守る帝国水軍統領。テオとは懇意の仲。

帝国一の剣豪 カシム
テオの親友。曲月刀を持ち「青い月のカシム」と称される。

2つの大きな力がぶつかり合う「戦争イベント」

これは解放軍と帝国軍の戦争で、ストーリー上で発生する特殊なイベントだ。勝利すればシナリオを進められる。最大108人の仲間たちが、この戦争イベントで大きな意味を持ってくるのだ

ここでは通常の戦闘とは違い、カードゲームのようにキャラが敵味方交互に出て戦闘が行われる そして、どちらかの兵力がゼロになるまで続くのだ。どれだけ仲間を集めたかが重要になるぞ

戦国サイバー
藤丸地獄変

●ジャンル／S・RPG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／年内予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／未定

ココが違う RPG POWERチェック!

自由度の高いゲームシステムは「藤丸地獄変」ならでは。育成SLGと戦略S・RPGのオイシイとこが味わえるのだ。プレイヤーの好みに応じて思い通りに忍者たちを育てていけるので、キャラに愛着が湧いてくるぞ。育成部分と戦闘部分を分けることにより、自分の忍者が成長していくのを実感できるのだ。(PON)

ポリゴン+リアルタイム

▶これがオープニング画面。超エリート忍軍「はぐれ透波」の歴史がココから始まるのだ。

忍者が繰り広げる戦国絵巻

ジオラマの実写取り込みを使用した、話題の「藤丸地獄変」。暖かみのある独特の雰囲気が特徴的な、育成要素と戦略性を兼ね備えた歴史S・RPGだ。

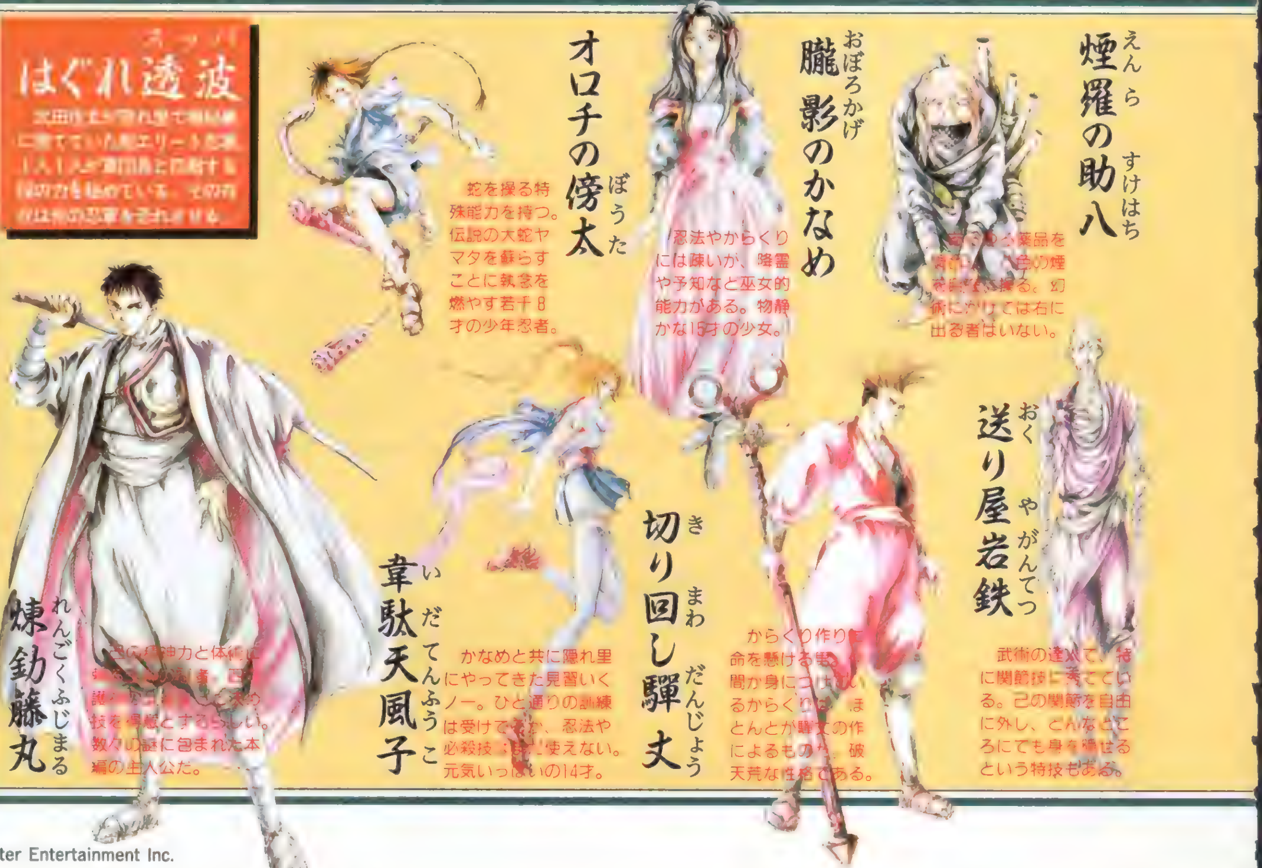
舞台は「優れた忍者と手を組めた者が時代の覇者になる」と信じられていた戦国時代。物語の主役は、武田信玄が秘かに育成していた忍者部隊「はぐれ透波」の煉鈎藤丸を中心としたメンバーたちだ。信玄の死後、彼らは自分たちの存在価値を見いだすため、歴史の表舞台に姿を現す。成長過程の「はぐれ透波」を最強の忍者集団に育てて、全国制覇へ導いてゆくのがプレイヤーの目的だ。

凄い科学力と政治を動かすほどの武力を合わせ持ったエキスパート集団。この忍者たちが繰り広げる戦国絵巻に超期待だ!!

さまざまな流派の達人たち 登場する忍者軍団

はぐれ透波(スッパ)

[illegible]



煉鈎藤丸(れんごくふじまる)
己の精神力と体術に[illegible]技を得意とするらしい。数々の謎に包まれた本編の主人公だ。

オロチの傍太(ぼうた)
蛇を操る特殊能力を持つ。伝説の大蛇ヤマタを蘇らすことに執念を燃やす若干8才の少年忍者。

朧影のかなめ(おぼろかげのかなめ)
忍法やからくりには疎いが、降霊や予知など巫女的能力がある。物静かな15才の少女。

煙羅の助八(えんらのすけはち)
[illegible]薬品を[illegible]の煙を[illegible]操る。幻術にかけては右に出る者はいない。

韋駄天風子(いだてんふうこ)
かなめと共に隠れ里にやってきた見習いくノー。ひと通りの訓練は受けて[illegible]か、忍法や必殺技[illegible]使えない。元気いっぱいの14才。

切り回し驒丈(きりまわしだんじょう)
からくり作りに命を懸ける男。[illegible]からくり[illegible]とんとが驒丈の作によるもの[illegible]。破天荒な性格である。

送り屋岩鉄(おくりやがんてつ)
武術の達人で、特に関節技に[illegible]ている。己の関節を自由に外し、どんなところにでも身を隠せるという特技もある。

©1995 Sony Computer Entertainment Inc.

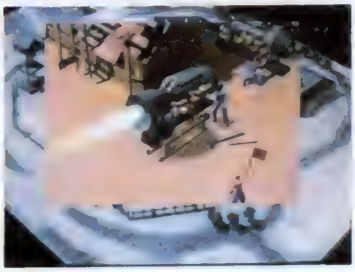
CHECK 1 システム 育成+戦略のおもしろさ

このゲームは、ただマップをクリアしていくだけのゲームとはちょっと違って、隠れ里での育成とマップに出て行う戦闘の、2つに分かれた構成になっている。キャラ育成SLGと戦略S・RPGを合わせたようなシステム、といえば解りやすいかな? プレイヤーは決められたターン数を、計画画面で修業や戦闘に自由に割り振っていくのだ。部隊の編成やキャラの育て方、さらには武器の作成までプレイヤーの思いのまま! 好きなように戦術を練って、ゲームを進めていくことができるぞ。小数精鋭や特殊な忍者部隊を作るのもよし、強力なからくり兵器を開発して敵に挑むのもよし。型にはまらない自由度の高いシステムによって、プレイヤーに応じた多彩な楽しみ方ができるのだ。キミだけの忍者軍団を作り上げよう!

◀それぞれのスケジュールを決定する画面。戦略を考慮しながら、自由に行動コマンドを選んで割り振っていこう。

▲戦闘では育成の成果が試される。この場で勝つか負けるかは、育て方いかんにかかってくるぞ。

◀これが部隊編成などを行う計画画面だ。他にも新しい情報が聞けたり隠れ里を探索したりできる。



▶からくり兵器を開発すれば、強力な武力アップにつながること間違いなしだ!

藤丸地獄変

霧隠才蔵(きりがくれさいぞう)
霧を自由に操る天才忍者。天性のセンスに恵まれているが、藤丸とはウマが合わない。

人形遣賽天太(にんぎょうつかいさいてんた)
人形作りにかけては天下一品。その出来映えは人間と見紛うほどだ。楽天丸と双子の12才。

地獄極楽(じごくごくらく)
面倒見の良い老人ではぐれ透波のまとめ役。耳が遠く多少ボケ気味の上、からくりにも疎い。年齢は不詳。

肉玉塀五郎(にくだまへいごろう)
刃物が一切通じない全身ゴムマリ男。見た目に反して体は軽く、際だった跳躍力を見せる。

傀儡の楽天丸(くぐつらくてんまる)
人形を使った忍術を得意とする。賽天太とは双子の兄弟で、常に2人で行動する。

裁縫屋甚也(ほうさいやじんや)
縫い目ばかりの恐ろしい容姿をしているが、性格は臆病で神経質。傷口にいろいろなからくりを隠し持つ。

風魔小太郎(ふうまこたろう)
腰まである長い髪で攻撃する。髪を使って風を自在にコントロールすることもできる。

阿毘羅(あびら)
鋼鉄の筋肉を持つ風魔阿女隊の指揮官。驚異的な肺活量を誇り、呼吸ひとつで風を操ることができる。

透波忍軍(スッパ)
加藤段蔵が取りしきるワンマン忍軍。信玄と組んでいた。

加藤段蔵(かとうだんぞう)
無敵の空の忍者。はぐれ透波の存在を知って信玄の裏切りに気付き、復讐を心に誓う。

風魔忍軍(ふうま)
軍団長の小太郎以外は、すべて「くノ一」で構成される風の忍軍。肉体武装派と知能派の、2つの部隊から成る。

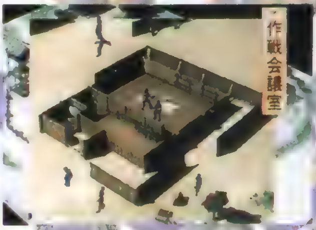
吽毘羅(うんびら)
風魔吽女隊の指揮官であり、小太郎の知恵袋。膨大な情報を分析して適切な状況判断を下す。

CHECK 2 隠れ里 修行でパラメータUP!

隠れ里というのは「はぐれ透波」の本拠地であり、ここではキャラクターの能力値アップをはかることができるのだ。精神的な訓練や武術・剣術などの一般的な修行の他に、忍法や特殊な技の修得も行える。また、メンバーの育成とともに重要なのがアイテムの開発・生産、軍資金の調達などだ。これらは忍軍全体のレベルアップにつながるもので、修行の一貫として行われるぞ。この隠れ里での行動は、すべてキャラの能力値パラメータに関わってくる。プレイヤーの好みに応じたキャラクターメイキングができるのだ。

ジオラマ取り込みの独特な世界

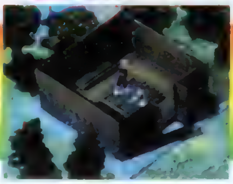
▶スケジュールの行動によって、ステータスのパラメータが変動するぞ。



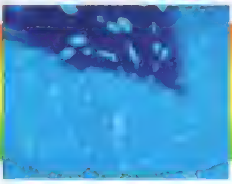
▲ジオラマ実写の隠れ里の中で動き回るポリゴンのミニキャラがかわいい。

修行いろいろ

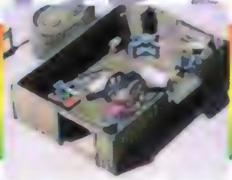
▲的を狙っての槍投げ訓練。



▲精神統一も大事な修行だ。



▲水系の忍術を修得中。



▲せっせと武器を作ってます。

▲大道芸をして軍資金稼ぎ。

伊賀忍軍（いが）

[illegible]

百地三太夫（ももちさんだゆう）
[illegible]

楯岡道順（たておかどうじゅん）
見た目は浪人風だが、剣術の腕前は伊賀随一。不治の病に冒されていて青白い顔をしている。

石川五右衛門（いしかわごえもん）
[illegible]

音羽の城戸（おとわのきど）
肩に巨大なランチャーミサイルを装備している男。装備を外せば風の如く素早い。

甲賀忍軍（こうが）

[illegible]

服部半蔵保成（はっとりはんぞうやすなが）
伊賀忍軍の別動隊のような役割を強いられてきた甲賀忍軍の統領。あまり目立たない男。

服部半蔵正成（はっとりはんぞうまさなり）
実際に戦場を駆ける役目を担う。短絡的な性格だが、人望は厚い。極めて強い運の持ち主。

拓植忍軍（つげ）

[illegible]

猿飛大助（さるとびだいすけ）
猿使いの翁。自らの手足となる忠実な猿が数千匹いるといわれている。

猿飛佐助（さるとびさすけ）
大助の曾孫。驚くべき跳躍力と素早さを持ち、猿語を理解する。

神楽衆（かぐら）

[illegible]

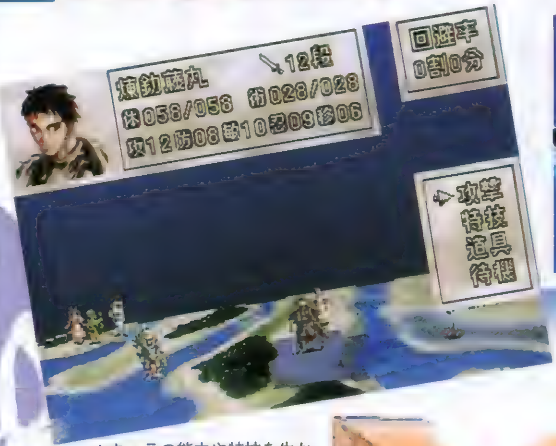
音無の萌（おとなしのもえ）
まだあどけない少女だが、平然と大技を使う。気分屋の天才忍者。

琴（こと）
暗殺専門の五輪音楼の1人。刃物のような研ぎ澄まされた琴爪をはめている。

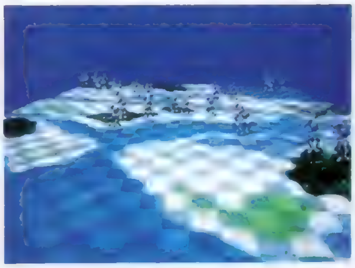
CHECK 3 戦闘

25以上ものマップが待つ!

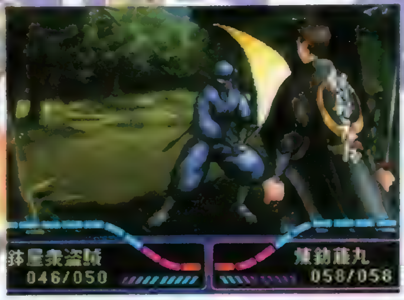
計画画面で決定したスケジュールにそって出撃すると、3次元ポリゴンで描かれた立体的なマップ画面に突入するぞ。ポリゴンだから、もちろん視点も自由に変えられるし、マス目を表示させることも可能だ。キャラはこのマップ上を移動していき、敵に遭遇したら戦闘開始となる。戦闘画面はイラスト画の撮り込みを使用したグラフィックで表示され、選んだ攻撃によってキャラがアニメーションするのだ。戦闘に勝利してマップをクリアすれば、キャラのレベルが上がったりシナリオが進められたりするぞ。こういった戦闘エリアは全部で25以上用意されており、10以上の敵忍軍が待ち受けている!



▲キャラの能力や特技を生かしながら戦いに挑め!



◀マス目を表示させたフィールドは移動範囲がわかりやすいぞ。



▶臨場感のあるバトルシーン アニメのような美しいビジュアルだ!

▼敵忍軍も強者ばかり。どんな敵と出会うのかもちょっと楽しみだ。

迫力のバトルシーン!!

三味(しゃみ)

五輪音楽のリーダー。三味線の腕は確かだが、老いてもなお盛んで手に負えない男好き。

笛(ふえ)

いくつもの横笛を紐でつなげて首にかけている。おちゃらけたひょうきん者。

鼓(つづみ)

地味で無口だが、やることは派手。手にした鼓は、実は小型バズーカである。

歌姫(うたひめ)

美しい女形で、実は男。素顔を見た者は誰であろうと確実に消されるという。

その他の忍軍たち

少人数で構成される忍者集団の面々。勢力が小さいだけに、つかみどころがなく謎も多い。

鉢屋衆(はちやしゅう)

力屋轟鬼が束ねる忍者もどきの盗賊集団。金棒を振るい、力まかせに戦う。

雑賀衆(さいがしゅう)

雑賀孫一が率いる戦国時代のテロリスト。どこよりも早く銃火器の開発に成功した。

土蜘蛛衆(つちぐもしゅう)

青汁蟲助が率いる。蜘蛛を敬愛し、変質的な教団としても名高い。

牙狼忍軍(がろうにんぐん)

怪力の持ち主、獣王丸を軍団長とする。軽量特殊合金で作られた鎧と爪を装着する。

根来衆(ねごろしゅう)

雁杉野坊が軍団長を務め、強力な兵器を持つ。雑賀衆と因縁があり常に敵対している。

藤丸地獄変

KING'S FIELD Ⅱ

キングスフィールドⅡ

●ジャンル／RPG●メーカー／フロム・ソフトウェア
●発売日／7月予定●価格／¥6,300
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違うRPG POWERチェック!

コントローラという手足を通して、ゲームの中にスッポリ入り込んでいけるトリップ感が、なんとも心地いいったらないね。目的も何もかもさっぱり忘れて、ずっとこの世界を散歩していたいなと思わせるRPGだ。かといって、お散歩気分でぼんやり歩くプレイヤーが生き残れるほど、甘いゲームでもないんだけどね　(まこと)

リアルな「世界」の構築

RPGを超える「世界」への誘い

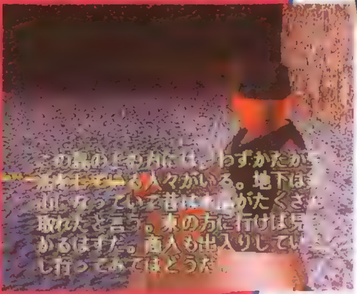
空には星が輝き、滝からの激流が海に流れ込む。洞窟の中には魔物の気配、暗く湿った場所で獲物を探して徘徊する。モニターに映るそんな景色を見つめていると、まるでゲームの中で吹いている「風」までも肌で感じられるような気がして、思わずハッとなる。「キングスフィールドⅡ」の世界は、そのくらいに強い存在感と現実味を帯びているのだ。さらに、ダンジョン内の冒険のみに終始した前作とは違い、今回は屋外での冒険もある。開放感とともに、より深い現実感と緊張感を味わうことができるぞ。

モニターの向こうに「現実」がある

▲ゲーム中に存在するものすべてが、ゲームの「世界」をふくらませる。迷える船舶を招く魔島の灯台…。

心赴くまま、自由に冒険を楽しむ

このゲームには、進むべき順序や攻略の手順などという面倒なものは一切無い。RPGでありながら、あたかも環境ソフトを楽しんでいるかのような、そんな自由な感覚で冒険を続けることができるのだ。RPGの枠にとらわれない絶妙のバランスは、素晴らしいの一言だ。



▶メッセージによると、この島にはプレイヤー以外にも人がいるらしい。

STORY ストーリー

ジャンが墓場から再び地上に戻った時には、彼の冒険の開始からすでに6カ月が過ぎ去っていた。墓所から還ってきた彼は城壁の中の宿へと迎えられ、自分の父親の事に加えて、魔族の正体を現した国王との戦いを語り、ムーンライトソードを皆に掲げた。話を聞いた皆は驚き、偉業を成し遂げた若者を讃え、ジャンはヴァーダイトの王となった。

だが、ヴァーダイトの平穏は長くなく、再び魔物が現れだした。ジャンは幾度となく討伐に出かけ、城に戻った。だが、そんな折り、城の宝物庫から、国の象徴でもあるムーンライトソードが奪われていることが判明した。選ばれし者のみが扱うことのできる聖剣を、一体何者が持ち出したのか？　緊急に情報を収集した結果、ヴェルト海に浮かぶメラナット島に現れた男が「教王」を名乗り、聖剣の情報を探っていたことが判明した。そこで島に兵を送って真相を確かめることにしたのだが、探索の期限を幾日過ぎても何の連絡もないうえ、誰一人として帰還する者はなかった。事態を重く見たジャンは、旧い友人のアレフに相談することにした。

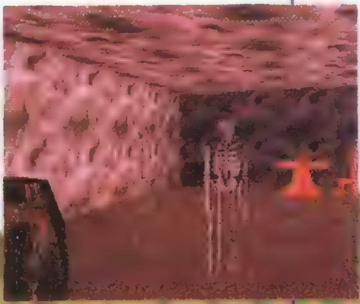
アレフ・ガルーシャ・レグナスは、隣国グラナティキの第2皇子で、幼い頃よりヴァーダイトの前護衛隊長ハウザー・フォレスターに師事して剣を学んだいきさつがある。アレフは話を聞き終え、今回の事件に関する全ての調査を任せるよう申し出た。友とはいえ皇子という身分を考えたジャンは一旦断ったものの、彼の強い意志に根負けし、全てを託すこととした。

メラナットへ向け船を出したアレフだったが、しかし、その行く手には想像以上に大きな困難が待ち構えていた。彼の船は突然どこから現れたともしれぬ魔物の群により、瞬時に粉々にされてしまったのである。浜辺に打ち上げられ穏やかな波の音に気付いたアレフは唯独りであった。彼は浜の岩礁に倒れかかっており、身につけていた装備も全て失っていた。島を見据えた彼は、その様相にただならぬ雰囲気を感じ取った。だが、唯一ブーツに残っていたダガーを右手に取ると、生きながらえたことのみに自らを奮い立たせ、暗い浜辺を歩き出した。この島に眠る何者かの正体を暴き、友の剣を取り戻すのだという堅い決意の元に。

 ©1994,1995 From Software, Inc.

息をひそめて…闇に棲む怪物たち

「キングスフィールドII」では、登場する敵キャラのほとんどがオリジナルの新キャラクターに変更されている。ダンジョン内に出現する敵は前作同様歩いたり走ったりといった動きがメインだが、屋外で登場するものの中には、空を飛ぶ虫のようなモンスターも存在する。滝や海があることを考えると、優雅に泳ぐ魚のようなタイプも登場するかもしれない。他にも舞台となる島には変化に富んだ地形があるはず。それぞれの環境にあわせたモンスターの登場は十分に考えられるところだ。フィールドの様子が変わったら地形の変化だけでなく、未知の怪物の来襲にも気をつけなければならないだろう。

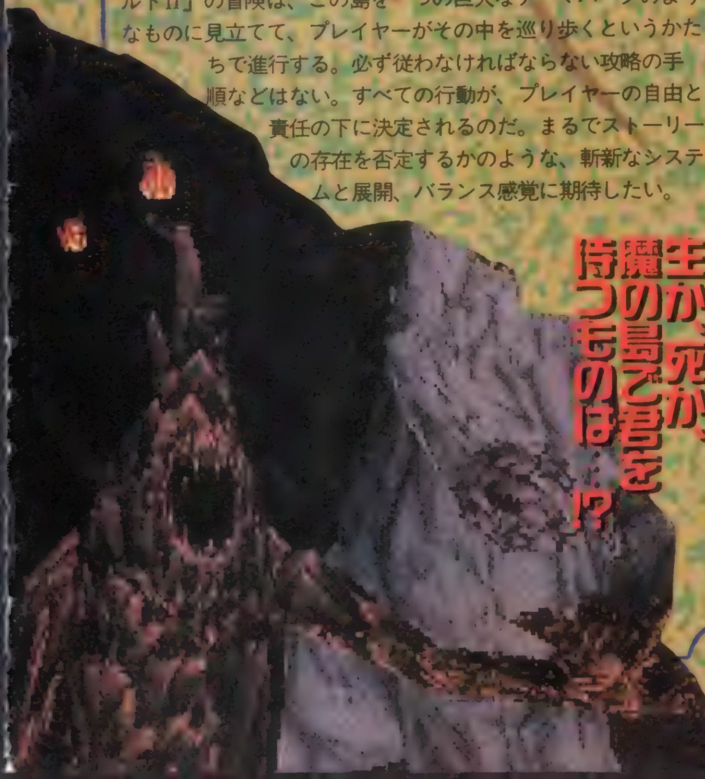


魔物の特徴と生息している場所から考えれば、おのずと弱点も見えてくるのがRPGのセオリー。写真の「骨」でたとえれば、弱点は聖なる力と炎だろう。だが、中には突然の進化や変異によって、その弱点を克服しているヤツがいるかもしれない。

「この3歩先、トラップゾーンにつき危険！」などという親切な注意書きはたぶん無いので、モンスターの気配がなくても油断はできない。ダンジョンの内部では特に、天上や床、左右の壁にも注意しながら歩く必要がある。

陸上危険に満ちた島を探険だ

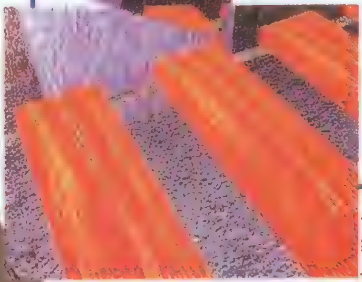
不気味なたたずまいをみせるメラナット島。「キングスフィールドII」の冒険は、この島を一つの巨大なテーマパークのようなものに見立てて、プレイヤーがその中を巡り歩くというかたちで進行する。必ず従わなければならない攻略の手順などはない。すべての行動が、プレイヤーの自由と責任の下に決定されるのだ。まるでストーリーの存在を否定するかのような、斬新なシステムと展開、バランス感覚に期待したい。



生か、死か、魔の島で君を待つものは…!?

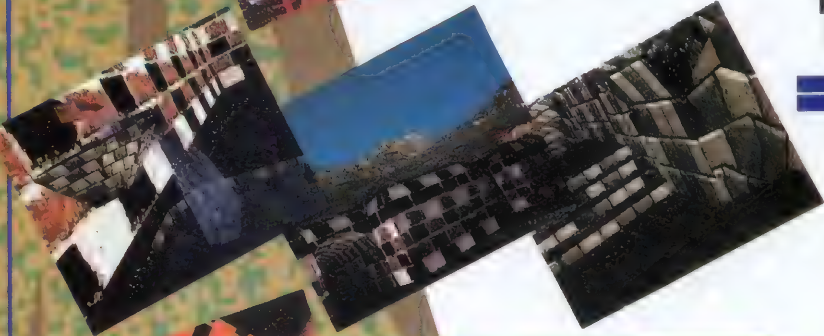
押し寄せる質感!真に迫る景観に注目

冒険の舞台となる島には、目もくらむばかりの断崖絶壁や、激しく飛沫をあげる滝壺、今にも落ちそうな釣り橋など、様々な地形が用意されている。例えば流れ落ちる滝の裏側にダンジョンへの入り口が隠されているなど、地形そのものがトリックとなっている場合も多いのだ。些細な変化も見逃せない。



◀見上げたり見下ろしたりも、当然できる。釣り橋の上から滝を見上げて、滝壺を見下ろす。

▲今回は、宝箱の中のアイテムも画面に表示されるのだ。



▲月明かりの下、不気味な釣り橋。ふと飛び下りてしまい…たくない!!

落ちると痛いんです

前作との大きな違いが、高さの概念がはっきり入っていること。多重構造のダンジョンでは、一度階段を上ってから飛び降りないと行けない場所もある。また、高い場所から落ちるとダメージを受ける。高さ次第では死んでしまうこともあるから注意が必要だ。こうしたリアリティの積み重ねが、非常に高い演出効果を上げているのだ。

キングスフィールドII

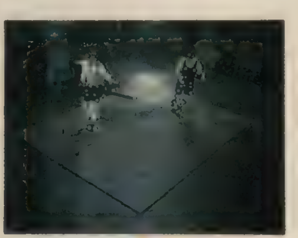
驚異の新技術

この技術をRPGに応用できないだろうか？

先月号でも御紹介した世界最強のCG動画作成技術、モーション・キャプチャーを、RPGに応用することはできないだろうか？　その可能性を探ってみたぞ!!

モーション・キャプチャー

▶上の写真の人物も、右のエイリアンも、ドット絵や実写取り込みで作成されているのではない。すべて計算で生み出されるCG動画なのだ。



まず人体に約100個の光学素子を取り付け、動きを特殊なカメラで撮影する。そのデータから緻密なポリゴンをデザインし、テクスチャーを貼り込めば完成だ。貼り込むテクスチャー次第でエイリアンだろうがなんだろうが、望みのままである。従来は写真や絵などの静止画を取り込んでいたのに対して、ビデオ＝動画の実写取り込みなのである。

モーション・キャプチャーをRPGに応用するには、一体どんな方法、可能性が考えられるだろうか？　この難問を解決するには、やはりその道のプロにお聞きするのが一番早そうだ。というわけで、さっそくアクレイムジャパンさんにお話をうかがってきたぞ。

「まずこれは状況論ですが、モーション・キャプチャーのデータフォーマット形式は、近々発表される開発環境の標準フォーマットとして採用されることになるはずです。開発にあたって、すでに採用を決定しているソフトもありますしね。これによって、RPGに限らず、様々なソフトへの応用が期待できると思いますよ」(アクレイムジャパン／Mightさん)

アクレイムとしては（全世界規模のアクレイムグループとして)、この素晴らしい技術を自社のみで独占するつもりはないそうだ。開発環境を整備することで、広く他社にも利用してもらおうと考えているのだ。

ところで、RPGへの応用なんですけど？

「まず自分を映したビデオをアクレイムに送る。時代設定やシナリオをついでに送る!!　4週間後に君が主人公のRPGが完成!!　友達を家に呼んで自慢する!!　結婚式の引き出物として配る!!　なぁんてことが可能にはなりますが、費用は1億円ぐらいかかるでしょうね（笑)。

まぁ、しかし、決して実現不可能なことではありませんから。現段階ではモーション・キャプチャーをどのようにRPGに利用するか、あまりにも未知数の部分が多すぎて想像がつきません。ただし、今までに見たこともないようなスゴイものができることは確実でしょう」

プロにさえ予想できないほどの強烈なパワーを秘めたモーション・キャプチャー。僕たちは、今はまだ期待することしかできないようだ。

確かに、自分がキャラクターとして登場するパーソナルRPGっていうのも、「今までに見たことがないスゴイもの」だけどね（笑)。

それはきっと映画を超えるはずだ!

現在、このモーション・キャプチャーに最も注目しているのは、映画産業だ。多くの予算を必要とするSFXシーンを、これで安く作ろうと考えているのだ。ということはつまり、モーション・キャプチャーが映画とRPGを急速に接近させる可能性もある、ということだ。同じデータを共有すれば、映画とRPGを同時進行で製作することも可能になるのだ。

◀他にもフィールドシーンでリアルな人物が徘徊するなどの単純な利用なら、いくらでも可能だろう。ただ、ちょっとコワイ気がしないでもないけどね。

©1995 Acclaim Entertainment,Inc. ©1995 SCE

1995 JUNE 電撃Soft Station

新作ソフトがなかなか出なくてやきもきしているひとも多いはず。けど、待つ時間が長いほど手にしたときの楽しみも大きくなるというもの！　着々と開発進行中の新作ソフトが今月も盛りだくさん。ここでしっかりチェックを入れて、発売日に備えておくのだ!!

メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ

●ジャンル／AVG●メーカー／ファミリーソフト
●発売日／8月予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

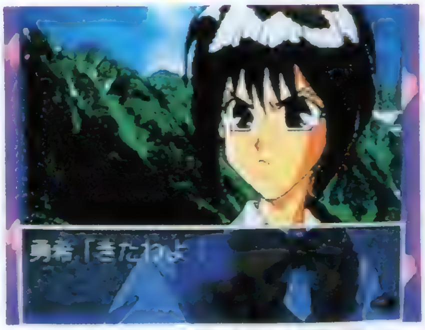
声優さんの熱演によって、物語の中で生き生きとした様子を見せてくれるキャラクターたち、RPGのような興奮の味わえる妖魔との戦闘や数々のイベントなど、見所は盛りだくさん。ゲーム全体をつらぬくTVアニメ風のハイテンポなノリがなんとも楽しい1本だ。（斎藤）

アニメチックなノリの青春ホラーAVG

パソコンゲームで有名なファミリーソフトのＰＳ参入第１弾は、ひょんなことから魔物との戦いに巻き込まれてしまった高校生３人の冒険を描くAVGだ。

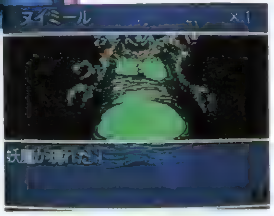
強大な力を持つ妖魔が封じられた洞窟に、やってきた主人公と女の子ふたり。偶然にも彼らは妖魔の封印を解いてしまい、その呪いを受けた女の子たちは猫とオウムにされてしまう！　ふたりの呪いを解くため、主人公は妖魔との戦いに挑んでいく……。

ゲームにはRPG調の戦闘や成長システム、さまざまな特殊イベントがふんだんに盛り込まれ、奥行きのある物語が展開される。さらに豪華声優陣による迫真の演技がストーリーを盛り上げてくれるのだ。



▲このようなビジュアル画面を中心に物語は進んでいく。密度の高いビッグサイズのキャラクターのビジュアルは、表情豊かで見応えもたっぷりだ。

◀会話シーンではウインドウの部分に相手の姿が登場する。小さくても表情は、セリフによってバリエーション豊かに変化する。



▶戦闘シーンはRPG風に展開。物語の中で手に入る様々なアイテムや術法を駆使して、街にはびこる妖魔たちを退治していくのだ。

高見沢柾樹

女の子好きの平凡な高校生。亜衣と勇希の呪いを解くために妖魔と戦うハメに！

神谷勇希

柾樹の友達で元気印の下町娘。勉強はいまいちだけど、スポーツなら何でも得意。

篠原亜衣

落ちつきのある大人びた才女で、情けない柾樹を保護者のように見守っている。

逢魔幻人

一見すると単なるナンパ男だが、魔術や使い魔を自在に操る超一流の魔狩人だ。

© ファミリーソフト

ドラゴンボールZ
超武闘伝（仮）

●ジャンル／対戦格闘アクション●メーカー／バンダイ
●発売日／7月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可（2人）

ココが違う PS POWERチェック!

新旧の人気キャラが登場して、原作にはなかった夢のカードが実現するのもPS版の大きな魅力。セルとダーブラが闘えばどっちが強いのかな？といった素朴な（？）疑問の答えを出すのもおもしろいし、悟空VSゴテンクスで、超サイヤ人3同士のバトルを楽しむのも悪くないよね。また、メモリーカードを使えば、自分で育てたキャラクターを使った対戦も可能！とくればもう、ヤルっきゃないよね。（まこと）

超戦士親子の終わりなきスーパーバトル！

オリジナルの新システム満載で、ますます期待も高まるPS版『超武闘伝』。今月はドカン！と一気に22人の登場キャラクターが公開されたぞ。どうだろう、君のお気に入りのキャラクターは入っているかな？

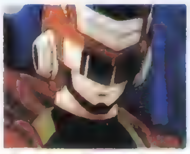
さて、今回公開された画面写真で注目してみたいのは、悟空以下、サイヤ人が全員「超サイヤ人」に変身していること。キャラクター成長システムの実例でもあるけど、この成長は、1Pモードの闘いに深く関係してくるハズ。成長次第では対フリーザ戦で超サイヤ人に変身できなかったり、元気玉が使えなかったりといったことがあるかもしれない。原作とはちょっと違ったバトルが楽しめるのかもしれないね。

孫悟空

◀セルとの闘いの中で、悟飯が持つ真の実力を覚醒させるために命を落とした悟空。あの世での修業で超サイヤ人3に目覚めた彼は、ゲームでも間違いなく、最強キャラとして登場するはずだ。

孫悟飯

▶長い平和の中で、真の実力を眠らせてしまった悟飯。しかし、本当の力を出し切れないままでは、この壮絶なバトルを勝ち進むことはできないはず。成長だ！



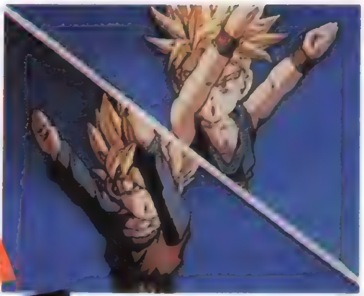
◀青年悟飯との違いは？　グレートサイヤマン登場だ。

◀ピッコロも、このゲームには欠かせない存在だね。

◀銀河をたばねる界王様の、そのまた上に立つ界王神。

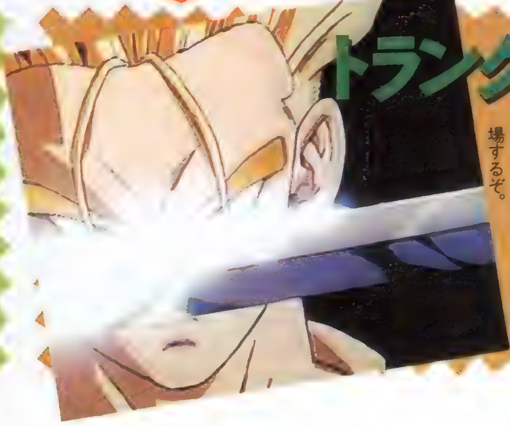
おぉ？このかまえは？

このビジュアルは間違いなく、フュージョンシーンのもの。PS版「超武闘伝」では、要所要所にアニメ顔負けのビジュアルシーンが用意されているのだ。



ベジータ

◀額の怪しげな紋様はバビディに操られている証。悟飯を「平和ボケ」とののしるベジータは、理性を失った最悪の状態でゲームに登場するのかな？悟空との決着が楽しみ。



トランクス（青年）

トランクス（少年）

◀絶望の未来でたった一人、人造人間と戦っていた孤高の戦士。不屈の闘志は父親のベジータゆずりだ。大人気に応えて、少年・青年の両方が登場するぞ。

 ©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画 ©BANDAI 1995

フリーザとの対決

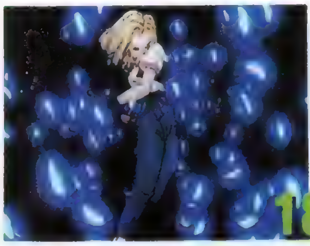
崩壊してゆくナメック星での壮絶な死闘は、悟空が初めて超サイヤ人になった闘いでもあった。Zチームとフリーザ一味のドラゴンボール争奪戦も含めて、ナメック星でのバトルは1Pモード序盤の大きな楽しみになるはずだ。

◀変身能力を持つ、フリーザ配下の宇宙人。変身して戦闘力を高める能力は、ゲームでもぜひ再現してほしい。

▶人造人間編ではアッサリやられてしまったフリーザも、登場したときは「宇宙一」として君臨していたのだ。

人造人間の恐怖

孫悟空の死、トランクスの正体、絶望的な未来と、衝撃的な事実が次々と明らかにされた人造人間編。このストーリーは、親から子への、世代交代の幕開けでもあったのだ。果たして君は人造人間の恐怖に打ち勝つことができるか？



◀ドクターゲロによって造られた人造人間。原作ではセルが倒れた後、クリリンと結婚して一児の母となる。

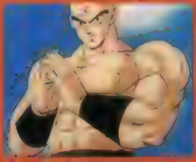
▶自然を愛する優しい心を持っていたサイボーグ戦士。ロケットパンチなど、サイボーグらしい技を使う。

祝 復活!!

～クリリンと天津飯～

ファンの熱い要望に応えて(?)、ついに登場のクリリンと天津飯。[illegible]な敵がひしめくこの闘いの中、[illegible]不安はあるけど根気よく成長させれば大丈夫！[illegible]かな～？

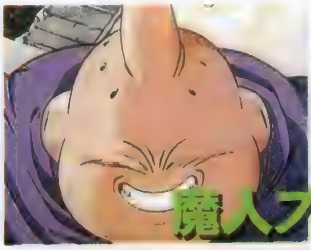
▲[illegible]



▲[illegible]

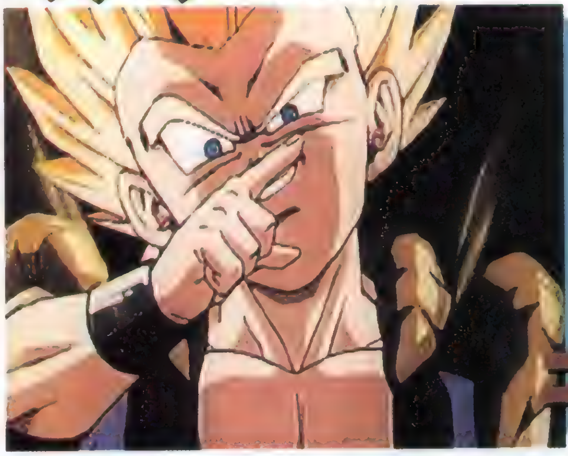
魔人ブウの脅威

最凶最悪の敵、魔人ブウ。彼ももちろん登場する。原作でもまだ決着のついていない相手だけに、ゲームでのバトルが楽しみだね。もしもサタン様が登場したら、ひょっとして、ひょっとするのか？（笑）



◀その純粋無垢さ故に、無差別な破壊と殺戮を繰り返す。柔軟な肉体はほとんど不死身だ。

▶ブウの中にあった悪の心だけが実体化したもの。優しさのカケラも持たない純粋悪。



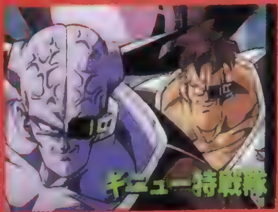
地球最強の戦士登場!!

戦士として、とびぬけた資質を秘めているトランクスと悟天。この2人がフュージョンすることによって誕生した超戦士がゴテンクスだ。ゲームの対戦モードでは、悟天、トランクスのどちらか一方VSゴテンクスという夢の闘いも可能？　スゴイことになりそうだ。

キラリ!と光る敵キャラたち!!

憎めないヤツから[illegible]悪のかたまりまで、[illegible]的な敵キャラクターが多いのも「ドラゴンボール」の魅力。ギニュー特戦隊のユニークなファイティングポーズも、PSパワーで完全再現だ!!（[illegible]）

▶[illegible]



◀[illegible]

◀[illegible]

超戦士の叫び!
もうすぐ史上最大最高のバトルが!!

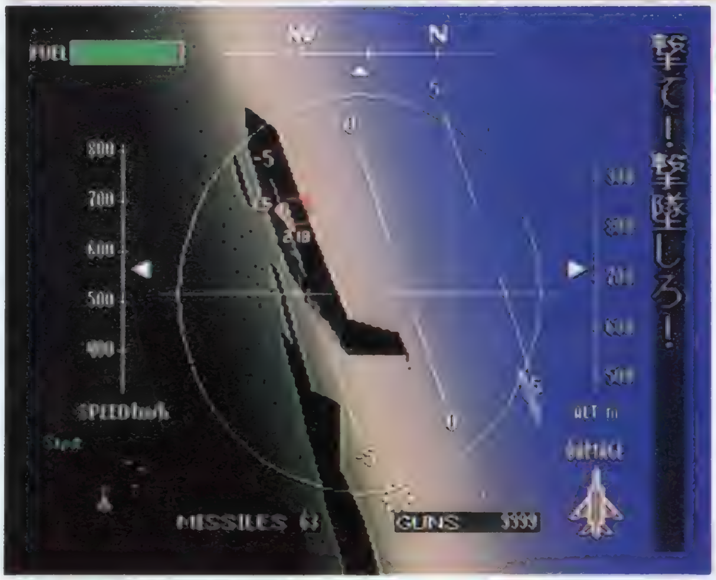
エースコンバット

●ジャンル／STG●メーカー／ナムコ
●発売日／6月30日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード、ネジコン●多人数プレイ／可(1~2人)

ココが違う PS POWERチェック!

ゲームセンターで「エアコンバット」シリーズにハマった人にはもちろん、フライトシミュレータ系の3DSTG(?)が好きな人にもオススメの作品。また、戦闘機の操縦もやたらリアルで難しいということはないので、3DSTGの苦手な人や初心者でも十分楽しめると思う。

さらに、新谷かおるの名作コミック「エリア88」のファンだったりすると、よりいっそう楽しめるかも知れないぞ(笑)。　(シキィ)



超音速でカッ飛ぶ戦闘機を操って迫力のドッグファイトを楽しもう!

「エースコンバット」は、さまざまなタイプの戦闘機を操って、リアルなドッグファイトが楽しめる3Dエア・シューティングゲームだ。見どころはなんといっても、上下左右と全方位に自由に動きまわるドッグファイトシーン。現実では体験できない、ミサイルや機銃を駆使して敵の戦闘機や輸送機などを撃破する快感が、擬似的に味わえるのだ。

自機の操作は、左右の旋回と上昇下降、スピードのアップ・ダウンだけと、非常に簡単。慣れてくれば、キリモミ飛行や木の葉落としなんていうアクロバティックな飛び方もできるようにもなる。

ゲームは各ステージのミッションをクリアすることで進行する。次々と登場する16種類の戦闘機の中から、8機種までを選んでストック可能で、その中からミッションに最適な機体を選択できたり、成功報酬としてもらったお金で、味方のパイロットを1人雇えるなど、この手のSTGが苦手な人でも、クリアしやすいような工夫がされている。

アーケードでもドッグファイト!

この作品は、アーケードで人気の「エアコンバット」シリーズがベースとなっている。PS版の発売が待ちきれないキミ、ゲーセンで大型スクリーンによる迫力のドッグファイトを楽しんでみては？

▲輸送機撃墜、地上基地の破壊などの、ミッションごとに設定された目標を達成すれば、ステージクリア。

◀視点は、コクピットからのものと、自機後方から見た「テールビュー」のふたつ。状況に合わせて使い分けよう。

◀広範囲が映るレーダーを使って、敵の動きや自分の位置を常に確認。

Ⓒ㈱ナムコ　※画面は開発中のものです。

各機種の特徴をキッチリ把握して、自機を選択する

登場する16種の機体にはスピードを表す「パワー」、ダメージの大きさを表す「攻撃力」、耐久力を表す「防御力」、運動性を表す「機動力」、バランスの良さを表す「安定性」の5つの能力が設定されている。まずはこの能力値をじっくり見て、機体の特徴を理解することが大切だ。

▲最も使い勝手のいい、すべての能力のバランスがとれたタイプの機体。初心者でも、こういう機体ならばクリアは難しくないだろう。

▲機動性と安定性に優れ、スピードもあるタイプ。ただし、攻撃力と防御力が小さいのが難点だ。

▲レーダー波から身を隠すことができるステルス機だが、戦闘機としての能力はめちゃくちゃ低い。

▲ピカイチのスピードと、かなりの防御力を持った機体。一撃離脱が似合うタイプだ。

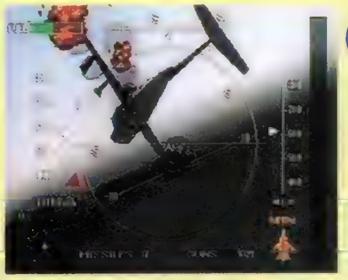
▲スピードはないがそれ以外の能力はすべて高い。敵機が出現しない対地作戦にぴったりの機体だ。

対空・対地・対艦とバリエーション豊富なMISSIONがキミを待つ!

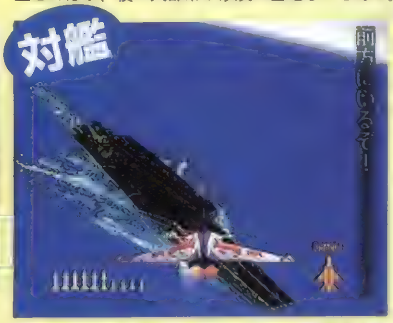
各ステージのミッション内容は実にさまざま。オーソドックスな空中戦を扱ったものはもちろん、敵の基地や軍港などの、地上の建造物を攻撃目標とする対地戦や、海を航行する空母や駆逐艦などを攻撃する対艦戦など、バリエーションに富んだものがたっぷりと用意されているのだ。

▲目の前にばかり注意がいってると、突然後ろから攻撃を受けたりする。

▲背面飛行やキリモミ飛行、操縦技術の限りを尽くして敵を追い詰めていく。


▲輸送機はけっこう防御力が高く、ミサイルを3発命中させないと撃墜できないのだ。

▲このほか、夜の大都市や砂漠の基地などもある。



▲空母だけに、護衛の戦闘機もたっぷり登場する。

ファルカタ
〜アストラン・パードマの紋章〜

●ジャンル／戦略SLG●メーカー／ガスト
●発売日／6月23日●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード（4ブロック使用）●多人数プレイ／可（1〜4人）

ココが違う PS POWERチェック!

最大４人まで同時にプレイできる点や、すごろくにも似た各ステージのマップなど、ゲームの雰囲気は、シミュレーションRPGというよりは、マルチプレイゲームに近い感じ。ひとりで遊ぶよりも、友達や家族などを誘って、多人数でプレイしてみてほしい作品だ。（シギィ）

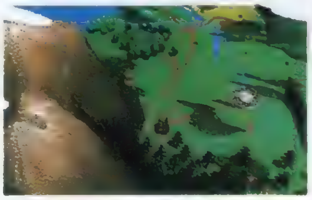
S·RPG+ボードゲームの意欲作

RPGのストーリー性とSLGの戦略的な要素を併せ持った、マルチプレイのボードゲームという、ちょっと変わった作品が登場。ゲームの舞台となるのは、太陽神アストランテクトリを崇める豊かな国アストラン。そこに、ある日、漆黒の神ミクトランテクトリを奉じるミクトラン国の軍勢が侵攻してきた。プレイヤーは、アストランの１部隊を率いて、次々と襲いくる敵の部隊と戦うのだ。

ゲームは全５章で構成されており、各章がひとつのステージとなっている。特徴は、各ステージごとに用意されたストーリーに沿って、段階を追ってゲームが進行するところ。たとえば、第１章では、まず最初に敵パーティの進入の跡を見つけ、次にその敵パーティと交渉する。そして最後に、侵攻してきた敵を全滅させれば第２章に進む、といった具合だ。

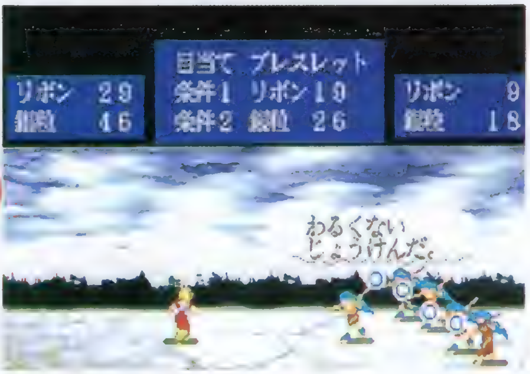
さらに、ボードゲーム風に４人で同時にプレイすることも可能。協力してプレイするもよし、競ってプレイするもよし、遊び方は自由なのだ。

▲自分以外の部隊をうまく使って、勝利を目指そう。



▲章をクリアすると見られる３Ｄアニメ。

交渉



▶「交渉」では、ほかのパーティからアイテムを得たり、自分のアイテムを売ってリボンや銀を入手したりできる。

探す

◀▼仲間やアイテムの発見のほかに、モンスターとの遭遇戦もあり、これに勝てば能力がアップすることも。

計略

▲盗む、誘導、試合の４つの計略をうまく使いこなすことが勝利への鍵となる。

▼強い相手に試合で勝てば、かなり高い確率で自分の能力をアップさせることができる。

戦闘

◀このゲームの戦闘はバランスがシビア。自分の戦力が敵の戦力より小さいときの戦闘は、ほとんど確実に負けてしまう。

 © GUST CO.,LTD 1995

フィロソマ

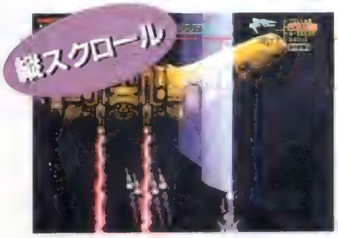
●ジャンル／STG●メーカー／ソニー・コンピュータエンタテインメント
●発売日／7月末予定●価格／¥5,800(予定)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

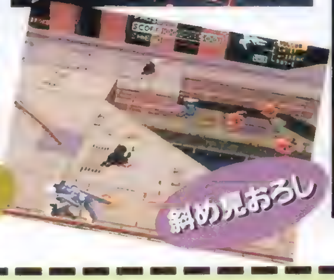
ココが違う PS POWERチェック!

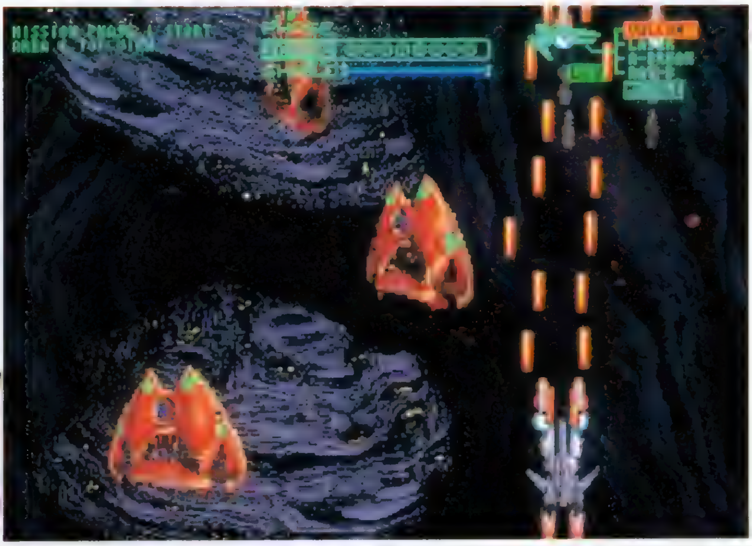
縦スクロールと横スクロールの2タイプを両方楽しめるゲームは過去に例があったけど、これほど多くのシューティングを1本で楽しめるのは、このソフトが初めてじゃないかな。グラフィックにも手抜きはなく、実にコストパフォーマンスの高いゲームなのだ。（ほやへ）

多彩なシューティングが楽しめる!! 超熱い本格派STG登場!!

横スクロール、縦スクロール、斜め見おろし、そして3D視点など、多彩なSTGが楽しめるという、贅沢さが魅力のゲームが登場。STGファンにとって、長く遊べる1本になりそうだ。

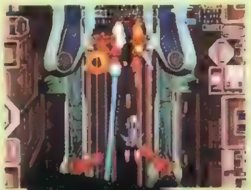


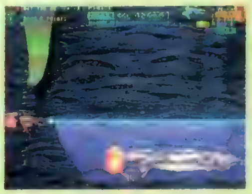


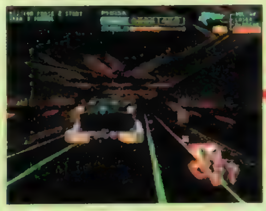


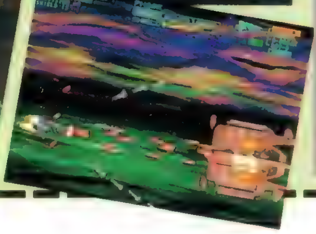
PSのパフォーマンスを見せつける驚異のスーパーグラフィック

PSのCG能力をフルに使った美しいグラフィックの数々。これも「フィロソマ」の魅力の1つだ。圧倒的な迫力の画面を見ていると、ますます期待は高まっていくばかりだ。

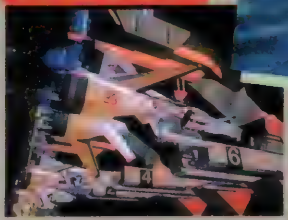


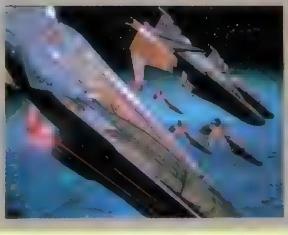






デモビジュアルも超美麗!!





© 1995 Sony Computer Entertainment Inc.

クーロンズ・ゲート

ー九龍風水傳ー

●ジャンル／RPG●メーカー／SME
●発売日／10月下旬予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

ココが違う PS POWERチェック!

とにかくこの退廃的な雰囲気を味わってもらいたい。今のところ、明らかになっている部分は少ないんだけど、こういう「ノリ」の好きな人にはたまらないんじゃないかな。香港を舞台にしたサイバーパンクアドベンチャー、「クーロンズ・ゲート」。ぜひ、期待してほしい。（ジュピター藤平）

ディープでダークでカオスな近未来アドベンチャー!!

小黒(シャオヘイ)　龍城飯店（りゅうじょうはんてん）2階に住む女性。男の子として育てられたため、男の名前を持っている。活動的で明るい反面、生き別れになったお姉さんを捜し出すという、強い決意を心に秘めている。

ゲームキッズ　九龍城内でナンバー1を自称するゲーマー。ゲームだけでなく、ネットワークやコンピュータの知識も豊富だ。

季弘(リーホン)　九龍フロントに店を構える質屋。時代物を多く集めているが、あまり商売に熱心ではなく、小黒に頼まれて、古い書物を捜してくる。一仕事終わるたびに休憩をとるという変わった人物だ。

リッチ　龍城飯店のバーのマスター。小黒のことを妹のように可愛がっている。九龍城内について詳しい。

ウェイ　小黒も通っている気功塾の主催者。パソコンネット上にサークルをもっていて、プレイヤーに回復の気を送ってくれる。

蛇老講(オールドスネーク)　九龍城を牛耳る秘密結社。妖術的な力をよりどころに、強い結束力を誇る。九龍城内で「双子屋」を経営している。

是空(ゼクー)　蛇老講に対抗するレジスタンス。洗脳されている蛇老講の構成員を洗脳状態から目覚めさせるプロジェクト、扶起（フーキ）を展開している。

紅頭(ホントウ)　是空の活動要員。赤い帽子と衣装に身を包み、城内の情報収集に従事している。ある種の特殊能力を持っていると噂されている。

陰陽師(おんみょうじ)　その昔、日本から九龍城にやって来たといわれる陰陽師。超能力と科学を融合させた、ハイパーサイエンティスト。

ＰＳ発表当時から注目を集めていた期待のアドベンチャーＲＰＧ『クーロンズ・ゲート』が、ついにその姿を現しはじめた。今月はひとまず、その重厚な設定を中心に、このゲームを紹介していきたい。

物語の舞台は近未来、中国返還が目前に迫った香港だ。突如、時空の間（はざま）からネオ九龍城がその異様な姿を現したことにより、香港の街は急速に「異化」しはじめてしまった。プレイヤーは香港最高風水会議に選ばれた風水師となり、真相を究明するために謎の九龍城に潜入する。はたして九龍城浮上の原因は、そしてその目的は？　一体、なにが起ころうとしているのか？

すべてはまだ、闇の中である……。

◀いかにもいわくありげな紋章。はたしてその意味するところは？より深い謎はゲームの発売が近づくまで明かされないだろう……。

「九龍城」とは、何か？

九龍フロント（九龍城内のメインストリート）
↓
九龍ディープ（5つあり、九龍フロントに隣接）
↓
フロントエリア（いくつかのエリアがディープ内にある）
↓
ダンジョン（リアルタイム・ポリゴンダンジョン）

突如香港に姿を現し、街を異化しはじめた九龍城。ここでは、その構造をまとめてみたい。

まず、九龍城は九龍フロントと呼ばれるメインストリートを持つ。ここに隣接して、ダンジョンさながらの街区が形成されている。この街区は九龍ディープと呼ばれ、九龍城内に5つ存在している。その九龍ディープもまた、さらに小規模なフロントエリア（と、関連づけられたダンジョン）に分かれているのだ。それらが非対称に結びついた九龍城の複雑さは、簡単には説明できない。まさにカオス＝混沌とした世界なのである。

実際のゲームは、九龍フロントから九龍ディープ、フロントエリアに入り、そこで情報収集などを行う。そして、さらにその先のリアルタイム・ポリゴンダンジョンが実質的なゲームの舞台となるのだ。フロントエリアまでがＡＶＧ部分、ダンジョン内がＲＰＧ部分ということになるのだろうか。ちなみにダンジョン内には、様々なトラップだけでなく、物に宿る魂が悪い方向に触発されて邪気に目覚めてしまった「物の怪」が闊歩している。九龍城の住人たちからの情報を元に、物の怪と戦いながら、事態の解決を図るのだ。

九龍城内の経済

香港では、死者の副葬品を「紙紮(シザ)」と呼ぶ。縁起がいいとされる８の数字が並ぶナンバープレートや高級外車の模型が、香港では紙紮として売られているのだ。ゲームの中の九龍城ではこうした現実の風習を元に、紙紮が通貨単位となっている。

 ©Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

宝魔ハンターライム
～Special Collection vol.2～

●ジャンル／デジタル・アニメーション
●メーカー／アスミック
●発売日／夏予定
●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／不可

おくてばす

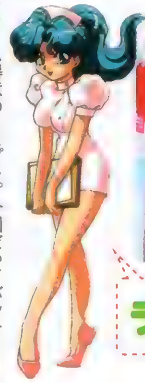
◀第５話（つまりこのゲームの第１話）に登場する、その名の通り、タコの妖怪。なんとライムの友達、みづきちゃんに恋をしてしまうというから驚きだ。はたしてこの純愛(?)の結末やいかに？

かみふくろう

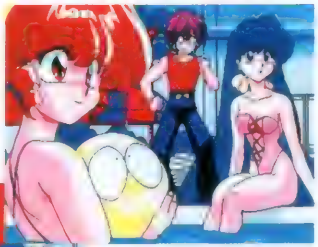
▶第６話に登場。やっぱりその名の通り。しかしその実体は、コスプレ少女を狙うとんでもない妖怪だ。そう、舞台はコミケ会場！　こんなヤツをのさばらせておいてはならん！　女の子の敵め、覚悟!!

あのライムにまた会える♥

前作が発売されるやいなや、ファンのハートをがっちりキャッチした『宝魔ハンターライム』の第２弾。今回はパソコン版の第４～６話＋ＰＳ版オリジナルシナリオで構成されているぞ！　ライムとバースのドタバタ妖怪退治に注目しようぜ。



▶ライム得意のコスプレ。今回だってバッチリだ。なんせストーリーによっては、コスプレ天国みたいなシーンだってあるんだからねっ。



◀▲今回もライムはいろんなコスチュームで魅せてくれるぞ。しかも季節は夏！　夏といえばあれとかこれとかそれとか…「期待できる」風物詩がいっぱい!!　今から楽しみで胸が高鳴るね♥

ライムのコスプレにも期待したいね

BOXER'S ROAD
ボクサーズロード

●ジャンル／SPG
●メーカー／NEW
●発売日／夏予定
●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／可（２人）

ジムへの入門から、君のボクサー人生が始まる！

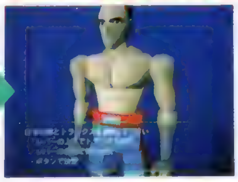
チャンピオンになることを夢見て、今日も一人の若者がジムの扉を叩く…。ボクシングの試合をリアルに体験できるだけでなく、この「ボクサーズロード」は、一人の選手のボクサー人生までも同時に体験できる、異色の育てゲーでもあるのだ。

ゲームはまずボクシングジムに入門するところから始まる。その後トレーニングを積み、スパーリングで調子を整えて、試合へと臨む。トレーニング内容によってボクサーとしての個性が変化するのはいうまでもないが、食事内容で体重＝階級が変化してしまうなどの細かな設定が非常にリアルなのだ。

スケジュール

トレーニング

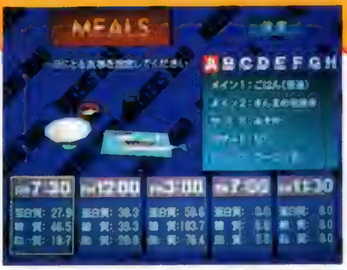
トランクス?



試合ばかりがボクサー人生ではない

◀試合ばかりがボクサー人生ではない。逆に言えば、試合をしている時間など、苦しいトレーニングに比べればホンの一瞬にしかすぎない。その一瞬に、すべてを懸けるのだ。

こんなところまで気を使うのだ!



◀ウエイトコントロールはボクサーにとって自己管理の基本。食事も慎重に。

©1995 Asmik ©1995 NEW

メルティランサー

●ジャンル／SLG
●メーカー／ブレイズ
●発売日／未定
●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

特務捜査官を育てる、近未来SLG!!

先行するPC-9801版の発売が目前に迫った期待の育成ＳＬＧ『メルティランサー』。今月は休暇という要素をメインに新着イラスト、画面写真をお届けしよう。休暇というのは各々の任務が終わった後に与えられる、自由期間のことだ。実は彼女たちはこの期間にグンッと成長するのだ。手際よく任務を終わらせれば、それだけ彼女たちも大きく成長するぞ。

◀新着の戦闘シーン。休暇中の成長によっては楽にもなり、苦しくもなるのだ。結局休暇っていっても気は抜けないのね。

特殊公安任務担当官の休日

◀訓練ばかりじゃ疲れちゃう。たまにはゆっくり休暇を楽しませてあげなくちゃね。

新着イラスト3人娘!!

今月新たにその存在が明らかにされた彼女たち。敵か味方か、イラストからでもなんとなくわかるかな？

RAYMAN

レイマン

●ジャンル／ACT
●メーカー／ユービーアイソフト
●発売日／6月予定
●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／未定

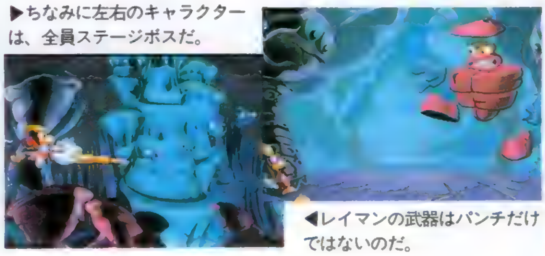
群がる敵をパンチで蹴散らせ!!

「ＲＡＹＭＡＮ」は、フランス生まれのオーソドックスな横スクロールＡＣＴ。ミスター・ダークによって調和を乱されてしまった世界を救うために、パンチを武器に独り敢然と悪に立ち向かうのだ。また、全６ステージはそれぞれ音楽、デッサン、空想などのテーマを持っていて、ボスの攻撃もテーマにみあったものになっている。ファンタジックな世界を、美しく演出しているのだ。

ミスター・ダーク

ミスター・サクリ

▶ちなみに左右のキャラクターは、全員ステージボスだ。



◀レイマンの武器はパンチだけではないのだ。

音がメインのステージだ

◀▲音がテーマのバンドランド。下のトゲトゲが音符でできているところに注目だ。もちろん、落ちればダメージを受ける。

スコップス

ママ

©1995 TENKY／IMAGINEER ©1995 UBI SOFT

サイバーウォー

●ジャンル／ETC●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／6月予定●価格 ¥8,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

「サイバーウォー」はいくつものミニゲームを次々とクリアして先に進むゲームだ。アクション、シューティング、パズルなど実に様々なジャンルのゲームが登場する。物語は映画『バーチャルウォーズ』のラストから少し後の話で、映画版の敵「ジョーブ」のコピーを倒すため、主人公アンジェロが政府の最高機密基地内の仮想空間に潜入するというもの。だが、ジョーブのところまで着くためには数々のトラップを越えたり、ジョーブの部下を倒さなければならない。本作は映画を見ていない人でも楽しめ、またPS初のCD3枚組のソフトでもある。

▶ゲームとデモが、スムーズにつながるのだ。

◀ミニゲームに登場するキャラも、リアルだ。

▲約1分間にわたって展開される、大迫力のゲームオーバーデモ。そのサイバーで不気味な世界は、一度は見ておきたい？

キングボウリング(仮)

●ジャンル／SPG●メーカー／ココナッツジャパンエンターテイメント
●発売日／8月予定●価格／未定
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2～4人)

PS初となるボウリングゲームが登場。ボウリングレーンはポリゴンで構成され、ボールを追うカメラアングルや、多彩なピンアクションが、リアルな臨場感を演出してくれる。

また通常のボウリングゲームだけでなく8人の個性的な敵と戦う選手権、最大4人まで参加できるパーティモードなどがある。さらに視点切り替えによるリプレイやオリジナル変則ルールの設定、プレイデータを保存することによって選手の成長をゲームに反映させるシステムなど、様々な機能を搭載している。

▲この受付でプレイヤーの登録を行い、ゲームを始めるのだ。もちろんロード・セーブもできる。

▲ピンの倒れ方も非常にリアルに再現されている。

実況パワフルプロ野球'95 開幕版

●ジャンル／SPG●メーカー／コナミ
●発売日／7月14日●価格／¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

突然発表された7月のコナミ・ラッシュ（詳しくはスケジュールを見てね）！ その第1弾は早くも登場の『パワプロ』最新版だ!!

タイトルにある通り、登場する選手のデータはすべて95年、今シーズン開幕時のものに合わせて変更されているぞ。この素早い対応が、ファンにとっては本当にうれしいところだよね。もちろんゲームシステムも大好評発売中のSFC版「2」に近づけて、グンッ！とパワーアップされるのだ。

発売の頃にはペナントレースもガンガンに盛り上がってるだろうし、TV中継を見ながら同じカードでプレイすれば、臨場感はバッチリだぞ!!

※画面は前作のものです。

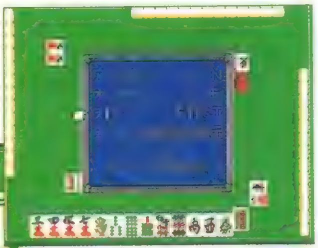
▲独特で親しみやすいシステムが最大の魅力。

▲このデータが最新のものに!!

麻雀巌流島

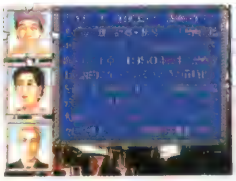
●ジャンル／TBL●メーカー／アスキー
●発売日／7月予定●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ 未定

サターンで発売している「麻雀巌流島」がPSでも登場だ。モードは大きく分けて「剣豪麻雀」と「現代麻雀」の2つ。「剣豪」の方は歴史上の人物(宮本武蔵など全16人)と麻雀が打て、「現代」では有名人(赤塚不二夫など全5人)と麻雀が打てる。さらに「現代」では架空の人物が全16人も登場し、プレイヤーに挑戦してくる。登場キャラ全員が個性的な打ち方をしてくる正統派の麻雀ゲームだ。



▲対戦相手の打つ速さも調節できる。

▲対戦相手は全員とても個性的な人物ばかりだ。



◀歴史上の人物はプロフィールが表示される。

©Copyright 1994 SCI [Sales Curve Interactive] Ltd. Trading Company./1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.
©1994,1995 KONAMI All Rights Reserved. ©1995 ASCII Corp. /COSMOS COMPUTER ©1995 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD.

井出洋介の麻雀家族

●ジャンル／TBL
●メーカー／セタ
●発売日／7月予定
●価格／¥6,500
●対応周辺機器／メモリーカード
●多人数プレイ／不可

アットホームな麻雀ゲーム

これは東大出身の一流プロ雀士・井出洋介が監修した本格的な麻雀ゲームだ。プレイヤーはとある家に居候している大学生で、麻雀好きな家族たち７人（井出洋介名人も含む）と麻雀対戦をするという少しユニークな設定なのだ。

ポリゴンで描かれたキャラたちの動きは非常になめらか。さらに状況に応じて表情や台詞が変わっていき、それは戦局を読む上で重要なポイントになっている。まさに人を相手にしているようなリアルな感覚だ。またルールも自分の好みにあわせて自由に設定できる。

▲クイズ形式の麻雀入門ガイドもついている。

◀地方ルールを排除し日本健康麻雀協会推奨のルールを採用しているほか、「雀卓に左手を置いてはならない」など、守らなければならないマナーも完全に再現している。

▲大会モードでは毎月１回大会が開かれ、その月によって各種ルールの変更がある。これは10月のハロウィーン仮装麻雀大会の風景。後ろのカボチャがいい味を出している。

東京ダンジョン

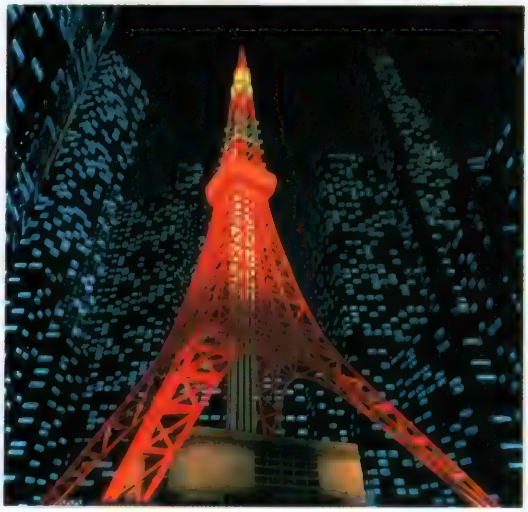
●ジャンル／RPG
●メーカー／角川書店
●発売日／未定
●価格／未定
●対応周辺機器／未定
●多人数プレイ／不可

日米合作のオリジナルRPGが登場

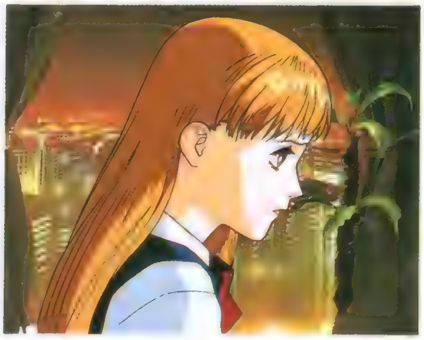
東京のシンボルである東京タワーも高層ビルの群れに隠れてしまうような、2020年の東京を舞台にしたサイバーパンクＲＰＧ。プレイヤーは、主人公である刑事となって、現実の世界と、コンピュータネットワークの中の疑似現実の世界＝「サイバースペース」を行き来し、摩訶不思議な事件を解決していく。

ゲームの特徴は「サイバースペース」による異世界体験。ファンタジックな剣と魔法の世界、アメリカ西部劇の世界、侍のいるオリエンタルな世界など、コンピュータネットの中に構築されたさまざまな空間に入ることで、いろんな世界観を味わうことができるのだ。

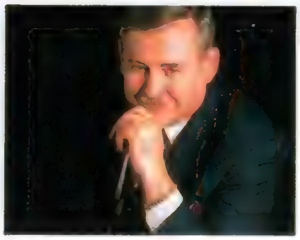
また、「視点」を意識した３Ｄの画面や、ＣＧやアニメがふんだんに盛り込まれているなど、ビジュアル面にも力が入った作品だ。



▲ゲーム中には、このような美しいＣＧが随所に登場するのだ。



▲キャラデザインはOVAなどで活躍中の梅津泰臣氏。



◀この作品のゲームデザインを担当するのは、「ウイザードリィⅣ」「ウルティマⅣ」などのゲームをデザインした、ロー・R・アダムズ氏。

©1995 ロー・R・アダムズ／サイベル／角川書店 ©1995 SETA CO.,Ltd. ©1995 Yohsuke Ide

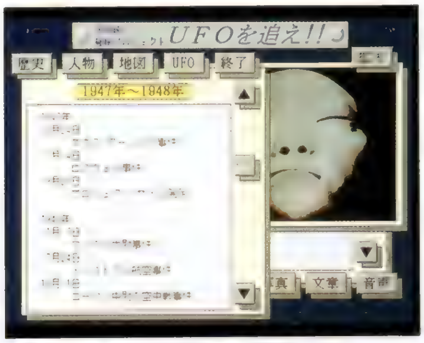
矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!

●ジャンル／データベース・エンターテイメント●メーカー／日本クラリービジネス
●発売日／7月予定●価格／¥7,500(予定)
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

UFO百科事典登場

ＵＦＯに関する写真、映像、音声等を収録したデータベース・ソフト。ＵＦＯの基礎知識を提供する「スライドショウ」、矢追純一が厳選したＵＦＯに関する情報を収めた「データベース」、ユーザーが選択した情報をファイルし、独自のＵＦＯ研究資料を作成する「ファイルボックス」の３つのモードがあり、まるで百科事典を眺めているような感覚でプレイができる。大人も子供も十分に楽しめるソフトだ。

▲ＵＦＯの知識を深められる。



▲重要なデータには矢追純一の「解説」が入る。

ストリートファイターII ムービー

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日／夏予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ　未定

設定資料も見れる！

本作は、'94年に劇場公開されたアニメ映画「ストリートファイターII」を基にしている。ＰＳ用に特別に編集した映像を見れたり、実際映画に使われた絵コンテ、設定資料を素早く検索し見ることができる。さらに各キャラクターの格闘シーンを見て、キャラの技を盗み、伝説の格闘家「リュウ」に挑戦するゲームモードも付いている。単なる映画のデータベースに留まっておらず、「ストII」好きには必見のソフトだ。

※写真は劇場用映画のものです。

▲キャラの技を盗み、「リュウ」に挑め！

▲映画の格闘シーンが見れる。

四柱推命ピタグラフ

●ジャンル／ETC●メーカー／データム・ポリスター
●発売日　8月予定●価格　¥6,800(税別)
●対応周辺機器／メモリーカード、マウス●多人数プレイ／不可

占い以上の占いゲーム

生年月日と生まれた時間、血液型のデータを入力することで性格、職業、バイオリズム、相性、さらには一年間、一月、一日の運勢や果ては余命診断までわかってしまう、総合占いソフト。結果は、美しいＣＧとＢＧＭ付きで教えてくれる。普通の占いだけではなく、気になるレースの競走馬のデータを入れて結果を占ったり、多人数のデータを入力してのグループ診断など工夫次第でいろんな楽しみ方ができる！

▲太陽がアニメーションして好調、不調を表現する。

▲結果はＣＧとＢＧＭで表示。

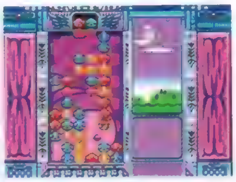
へべれけステーションポポイッと

●ジャンル／PZG●メーカー／サンソフト
●発売日　5月26日予定●価格／¥5,800
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／可（２人）

ついにPSにも登場

サンソフトの看板キャラ「へべれけ」がついに落ちものパズルでＰＳに登場する。ルールはカンタン、あらかじめ配置してある「ぽろぽろ」を上から落ちてくる同色の「ぽぷーん」とつなげて消していき、全部の「ぽろぽろ」を消すとステージクリア。クリア後にはファンサービスとして、独特のほんわかしたビジュアルが始まるぞ。

▲落ちてくるぽぷーんでぽろぽろを消すのが基本だ。



▲「おぷしょん」で消し方やぽろぽろの耐久度を変え、少し違ったルールでも楽しめる。

©日本クラリービジネス ©CAPCOM ©DATAM POLYSTAR ©SUNSOFT

The鬼退治(仮)

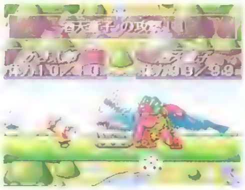
～目指せ！　二代目桃太郎～

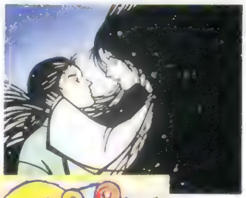
- ●ジャンル／TBL
- ●メーカー／日本一ソフトウェア
- ●発売日／8月予定
- ●価格／未定
- ●対応周辺機器／メモリーカード、マルチタップ
- ●多人数プレイ／可（1～4人）

桃太郎に代わっておしおきよ!

▲これがフィールドマップ。基本はここでサイコロを振って、先に進む。アイテムの使用もここで行うので、ゲームのメイン画面となるはずだ。他のプレイヤーより先に鬼を倒せ！

2月に発売された「ジグソーワールド」に続く、日本一ソフトウェア第2弾の登場だ。本作は4人まで参加できるボードゲームで、タイトルの通り「桃太郎」をモチーフにしている。ストーリーは桃太郎が鬼退治をしてから数十年後、ある日、桃太郎おじいさんは山へ芝刈りに、おばあさんは川へ洗濯にいきました。そしておばあさんが川で洗濯をしていると川上から大きな「柿」が流れてきました(他になす、うり、栗がある)。とまあ、これが「柿太郎」や「なす太郎」になり、年老いた桃太郎の代わりに、日本各地に分散して悪さをしている鬼をやっつけ、「二代目桃太郎」を襲名すること。しかし簡単にはいかない。戦闘システム、アイテムシステムなどの新機軸でプレイヤー同士の駆け引きがあるのだ。他にも昔話をなつかしく楽しめる、紙芝居モードもついているぞ。


◀フィールドマップ上で戦闘に入ると、この画面になるぞ。


▶「雪女」の紙芝居モード。これってけっこういい話なんよ。

◀「三枚のお札」の一場面。これも紙芝居モードだ。

悟空伝説

—MAGIC BEAST WARRIORS—

- ●ジャンル／格闘ACT
- ●メーカー／アルュメ
- ●発売日／5月26日
- ●価格／¥5,800
- ●対応周辺機器／未定
- ●多人数プレイ／可（2人）

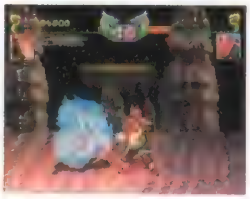
ステージデモが圧巻モノ!!

▶ストーリーモードではステージ間にデモが流れる。これはリトルフランキー氏が中に入った牛魔王。

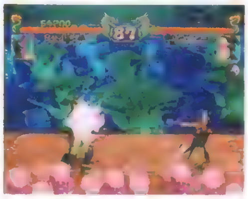
◀倒した敵キャラは仲間となり、次のステージから悟空の代わりに戦うこともできるようになる。

「西遊記」をモチーフにした、実写取り込みの対戦格闘が登場する。このタイプのゲームは、今までにもいくつか発売されているが、本作は「きぐるみ」を撮り込んで登場キャラにする、という今までにない方式だ。オーソドックスな対戦格闘タイプだが、最初は悟空のみでしか戦えない。だが倒した敵は仲間となり、プレイヤーキャラとして使用可能になる。しかし、悟空以外の仲間は、倒されてしまうと復活しないのだ。最後のボスをどのキャラが倒したかによって、エンディングが変化するから、仲間は大事にしていきたい。また、技のコマンドが表示されたりする、親切なシステムもうれしいぞ！

▲きぐるみだらけの本作で、唯一のお色気系キャラの羅刹女のデモシーン。一見すると、ただの気の強いおねえさんにしか見えないが、実はとても強い！


◀全部とはいかないが、エフェクトや必殺技も実写取り込みのものが多い。

◀仲間の技のコマンドはキャラ選択時に表が出るので分かりやすいのだ。


◀仲間はやられたら、それっきり復活しないので大事にしよう。

©Nipponichi Software ©アルュメ㈱

ニチブツマージャン 女子高名人戦

●ジャンル TBL●メーカー／日本物産
●発売日／発売中●価格／¥6,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／不可

麻雀ゲームに定評のある「ニチブツ」がついにPSで麻雀をリリース。プレイヤーは主人公の女子高生となり「全日本高校女子麻雀連盟」に加盟して、麻雀界の4大タイトルすべてを制覇する。話は軟派だがゲームは本格的な4人打ち麻雀だ。

ゲームの達人

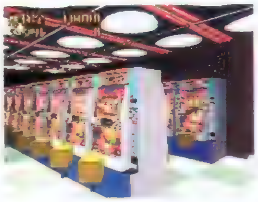
●ジャンル／ETC●メーカー／サンソフト
●発売日／5月26日●価格 ¥8,900
●対応周辺機器／マウス●多人数プレイ／可(二人)

これ1本で将棋、麻雀、連珠、プレイスの4種類が楽しめるソフト。それぞれに人間、CPUと対戦できる「フリー対戦モード」、達人を目指す「修行モード」、世界中の達人と戦う「ワールドモード」が楽しめる、本当に欲張りなソフトだ。

ユニバーサル・バーチャパチスロ ～必勝攻略法～

●ジャンル／ETC●メーカー／マップジャパン
●発売日／6月予定●価格 ¥6,800(予定)
●対応周辺機器 メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

パチスロ界のパイオニア「ユニバーサル」監修のパチスロソフト。ゲームは実機を使ったリール制御ができ、思わずファンも納得の仕様。他にもパチスロ攻略法を教えてくれるモードや店内が3Dマップになっているなど盛りだくさんだ。



くるりんPA!

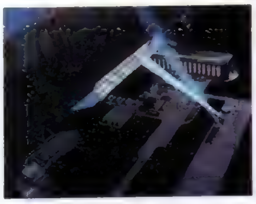
●ジャンル／PZG●メーカー／スカイ・シンク・システム
●発売日／7月7日予定●価格 ¥3,980
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／可(2人)

素早い判断でペアで落ちてくる導火線をつなぎ合わせ、燃やして消す。基本は導火線に「火」ブロックを合わせて消すのだが、導火線の間に「爆弾」ブロックを入れ、まとめて大爆発！なんてこともできる。一発逆転がおもしろいゲームだ。

時空探偵DD ～幻のローレライ～

●ジャンル／AVG●メーカー／アスキー
●発売日 95年末●価格／¥6,800(予定)
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／不可

舞台は時空間旅行可能なパラレルワールド。ここで歴史に干渉しようとする犯罪者に対抗するのが時空探偵DDこと鳴神雷蔵だ。プレイヤーはDDのパートナーとなり、ゲームを進めていく。奥の深いシナリオの世界をDDと一緒に味わおう。



サンダーストーム&ロードブラスター

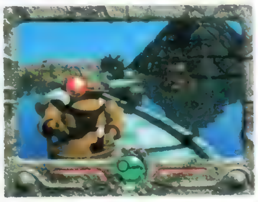
●ジャンル ETC●メーカー／エクゼコ
●発売日／9月予定●価格／¥6,800(予定)
●周辺機器 メモリーカード、マウス、ネジコン●多人数プレイ／不可

アーケードで大流行したLDゲーム2タイトルが1本のソフトとしてPSに登場。オリジナル版そのままの「アーケードモード」とグラフィックやサウンドをパワーアップした「プレイステーションモード」の2つのモードを搭載している。

土器王紀

●ジャンル／AVG●メーカー／バンプレスト
●発売日 秋予定●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ／不可

「土器人」が住む、幻想的なCG世界「エスパッシ」が舞台のAVG。プレイヤーは旅人となり、この世界を好きにさまよえる。まるでエスパッシへの旅行ソフトといった趣きだ。開発に「スタジオDEWS」ほか、有名スタッフが多数参加。



フィッシュ・アイズ

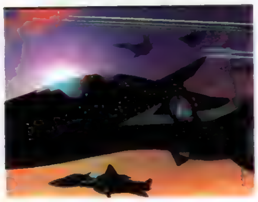
●ジャンル／ETC●メーカー／パック・イン・ビデオ
●発売日／95年末●価格／未定
●対応周辺機器／未定●多人数プレイ 未定

水中の美しいCGで魚の生態系をリアルに再現した新感覚釣りゲームの登場だ。普通の釣りだけでなく、釣った魚は自分の水族館で育てることも可能。直接大物を釣らなくても水族館で大きく育てられたりと、育成ゲームの要素もある。

マクロス(仮)

●ジャンル／3DSTG●メーカー／バンダイビジュアル
●発売日／12月予定●価格 未定
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ 不可

人気アニメ『マクロス』がついに3D・STGとなってPSに登場する。舞台はTBSで放映中のTVアニメ『マクロス7』の少し後。詳しいことはまだこれからだが、自機はバルキリーなので、状況に応じた変形が必要になってくるはず。



ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●ジャンル 対戦ACT●メーカー／カプコン
●発売日／未定●価格／未定
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／未定

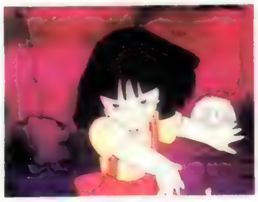
ハリウッド映画「ストリートファイター」の映像を使った対戦格闘ゲームだ。従来の対戦の他、さらに進化させた「オリジナルモード」、ガイルとなって、ゲームを進める「ストーリーモード」があり、今から発売が待たれる1本だ。

※写真は映画のものです。

学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!

●ジャンル／ETC●メーカー／カプコン
●発売日 夏予定●価格 未定
●対応周辺機器 未定●多人数プレイ／未定

同タイトルのTVアニメを基にしたインタラクティブムービーでPSが登場。ヒロシ君、マミちゃん、ノブヤ君の3人は古い電話ボックスで花子さんを呼び出そうとして、恐ろしい体験をする。この他にも、いろいろな話がたくさん入っている。

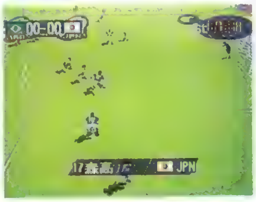


※TVアニメのものです。

ハイパーフォーメーションサッカー

●ジャンル SPG●メーカー／ヒューマン
●発売日／6月30日●価格 ¥5,800
●対応周辺機器／メモリーカード●多人数プレイ／可(2人)

SFCで好評の「フォーメーションサッカー」が、PSに登場。3方向への視点変更、画面の拡大・縮小機能がついただけでなく、晴や雨などの天候や芝生の質の違いが試合に与える影響を再現しているのでリアルなサッカーが楽しめる。



©1995 Nihon Bussan Co.,Ltd. ©SUNSOFT ©CHATNOIR ©アルファベータ ©ITSUI ©MAP JAPAN Co.,Ltd. LICENSED BY UNIVERSAL SALES Co.,Ltd.
©SKY THINK SYSTEM ©1995 ASCII ©1995 エクゼコ・ディベロップメント ©BANPRESTO 1995 ©PAC-IN-VIDEO Co.,Ltd. ©1995 ビックウエスト
©1995 CAPCOM ©1995 アミューズ ©1994 竹書房、アミューズ、フジテレビプロジェクト ©HUMAN 1995

電撃

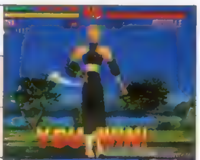
3月30日 ▽ 5月1日

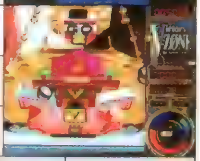
RANKING STATION ランキングステーション

売り上げ COUNTDOWN20

ベスト3に大きな動きがあった今回のランキング。ダントツでトップに輝いたのは『鉄拳』！　その後に『スターブレードα』が続き、ナムコが上位をさらった結果になった!!

順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	鉄拳	4472点	ナムコ	対戦ACT	3月31日	¥5,800
2	スターブレードα	1326点	ナムコ	STG	3月31日	¥5,800
3	VICTORY ZONE	1309点	SCE	ETC	3月31日	¥5,800
4	リッジレーサー	1300点	ナムコ	RCG	12月3日	¥5,800
5	ハイパーソリッド　闘神伝	1283点	タカラ	対戦ACT	1月1日	¥5,800
6	A.Ⅳ.EVOLUTION	1171点	アートディンク	SLG	12月3日	¥7,800
7	アイドル雀士スーチーパイLimited	1167点	ジャレコ	TBL	3月24日	¥7,800
8	キリーク・ザ・ブラッド	1095点	SME	STG·AVG	1月27日	¥5,800
9	ツインビー対戦ぱずるだま	1023点	コナミ	PZG	12月9日	¥5,800
10	雷電プロジェクト	997点	セイブ開発	STG	1月27日	¥6,800
11	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	985点	コナミ	STG	12月3日	¥5,800
12	実況パワフルプロ野球'95	970点	コナミ	SPG	12月22日	¥5,800
13	上海　万里の長城	893点	SCE	PZG	3月24日	¥4,800
14	モータートゥーン・グランプリ	879点	SCE	RCG	12月16日	¥5,400
15	MYST	851点	ソフトバンク	AVG	1月27日	¥7,800
16	KING'S FIELD	776点	フロム・ソフトウェア	RPG	12月16日	¥6,300
17	クライム・クラッカーズ	648点	SCE	RPG	12月3日	¥5,800
18	サイバースレッド	629点	ナムコ	STG	1月27日	¥5,800
19	ジグソーワールド	540点	日本ソフトウェア	PZG	2月3日	¥5,800
20	柿木将棋	464点	アスキー	TBL	12月22日	¥7,800





※「売り上げCOUNT DOWN20」、「前評判TOP20」及び「好きなソフトTOP10」のデータは編集部が独自に調査・集計したものです。

前評判 TOP20

相変わらず強い『ときめきメモリアル』がトップを大爆走中！ 前回に引き続き、それを追うのは発売間近の『アーク ザ ラッド』。注目は今回初登場の『ドラゴンボールZ 超武闘伝PS-X（仮）』だ！

順位	タイトル	得点	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	ときめきメモリアル ~forever with you~	2174点	コナミ	SLG	夏予定	価格未定
2	アーク ザ ラッド	1922点	SCE	RPG	6月予定	¥5,800(予定)
3	ヴァンパイア ~ザ ナイト ウォリアーズ~	1841点	カプコン	対戦ACT	夏予定	¥5,800
4	機動戦士ガンダム	1754点	バンダイ	ACT	6月予定	価格未定
5	3×3EYES ～吸精公主～	1640点	エクシングエンタテイメント	AVG	7月予定	¥7,800
6	プリンセスメーカー3	1518点	SCE	SLG	'95年中	価格未定
7	エースコンバット	1363点	ナムコ	STG	6月30日予定	¥5,800
8	RPGツクール（仮）	1115点	アスキー	ETC	'95年中	¥5,980(予定)
9	X-MEN	968点	カプコン	対戦ACT	未定	価格未定
10	アクアノートの休日	742点	アートディンク	ETC	6月30日	¥6,800
11	ドラゴンボールZ 超武闘伝PS-X（仮）	720点	バンダイ	対戦ACT	未定	価格未定
12	ガンナーズヘヴン	649点	SCE	ACT	4月28日	¥5,800
13	マクロス（仮）	618点	バンダイビジュアル	STG	未定	価格未定
14	ダービースタリオンPS（仮）	535点	アスキー	SLG	未定	価格未定
15	幻想水滸伝	519点	コナミ	RPG	夏予定	価格未定
16	九龍風水傳 ―クーロンズ・ゲート	493点	SME	SVG	10月下旬予定	価格未定
17	豪血寺一族2（仮）	426点	アトラス	対戦ACT	未定	価格未定
18	メタル ジャケット	365点	ポニーキャニオン	SLG	6月予定	¥5,800
19	ゼロヨンチャンプPLUS（仮）	212点	メディアリング	ETC	'95年中	価格未定
20	戦国サイバー 藤丸地獄変	197点	SCE	S・RPG	6月予定	¥5,800(予定)

読者が選んだ好きなソフト TOP10

今回は、今まで発売されたPSソフトの中で、読者のみんなが好きなものを集計してみたぞ。まだソフトを持っていない人も、これをソフト選びの参考にしてもいいかもしれないね。

1	鉄拳	ナムコ	943点
2	ハイパーソリッド 闘神伝	タカラ	769点
3	リッジレーサー	ナムコ	737点
4	ツインビー対戦ぱずるだま	コナミ	550点
5	極上パロディウスだ! ~DELUXE PACK~	コナミ	421点
6	スターブレードα	ナムコ	397点
7	アイドル雀士スーチーパイLimited	ジャレコ	385点
8	雷電プロジェクト	セイブ開発	220点
9	キリーク・ザ・ブラッド	SME	204点
10	Jumping Flash!	SCE	155点

見れば納得、このデータ！

▲強いぞ「鉄拳」！ ただの移植以上のデキがもたらした人気だろう。

発売して間もないのに「鉄拳」と「Jumping～」がTOP10入りしているのは驚異的！しかも『鉄拳』は、売り上げランキングと同じく堂々の1位だ。そして根強い人気を誇っているのは「リッジ」と「闘神伝」。他にもPS発売初期のソフトが上位を占めている。やはり発売時期と人気は関係ないのか？

PSポリゴンパワーをプロたちが検証する

ソフトメーカー直撃質問箱 PART IV

PSのポリゴン能力に秘められた可能性とは？

PSのゲームをプレイして、その能力の高さに驚いてしまった人も多いことだろう。その中でも、とくにゲームセンター顔負けの３Ｄレースゲームや３Ｄ対戦格闘から受けた衝撃はまだ記憶に新しいのではないだろうか。あれらは全部、PSのポリゴンという機能によって作られているのだ。よく耳にすると思うけれども、ポリゴンとは何かを知らない人もいるかもしれないので、簡単に説明しておこう。「モータートゥーン」や「闘神伝」などの立体的なキャラは三角形や四角形の多角形（＝ポリゴン）を組み合わせて表現されている。その多角形を１秒間に数万という超高速の計算で３次元空間内での座標計算・表示をするのがポリゴンの基本技術。そしてこの多角形の面に絵（模様・実写映像など）を張りつける技術をテクスチャーマッピングといい、立体的な相互関係などを計算して影をつける技術をシェーディングと呼んでいる。一般的に雑誌でポリゴンと呼ぶ場合、これらの技術を総合した、リアルタイムに立体的なキャラを表現する手法のことを指しているワケだね。そして、今やポリゴンは新しいゲームの表現方法として、ソフトメーカーはもちろん、ユーザーからも注目を集めている。

そこで今回は、ポリゴンにスポットを当てて、ソフトメーカーさんへの質問を行ってみたぞ。技術的に深い知識を持っているメーカーさんの回答で、どんなポリゴンの姿が浮かび上がるのか早速見ていこう。

今、ポリゴンはどんな活躍をしているのか

PSは本当にポリゴンの能力が優れているの？

最初に、PSは他ハードと比べてポリゴン関係が本当に強いのか、という質問をしてみた。結果は予想通り、PSのポリゴン性能の高さを表していて、多くのユーザーが抱いているPS像が正しいことを裏付けている。ちなみに〝ポリゴンでPSは劣っている〟と回答したところは１社もない。

今ポリゴンがどんな使われ方をしているの？

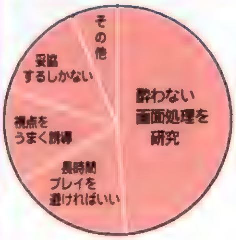
ポリゴンの生み出す効果は色々とあるけれど、今はどんな利用が多いか分析してもらった。すると、〝見た目の演出〟が今一番強調されているのが分かる。また、これから発展していくものについては〝ゲーム性〟と回答するメーカーが一番多かった。

ポリゴン大人気の今をどう捉えるべきか？

「PSで人気のソフトは？」と聞かれていくつかソフトを挙げると、ポリゴンのゲームが多く含まれていることに気付くだろう。このポリゴン大人気の現象はゲーム新時代の象徴なのか、一時の流行に過ぎないのか、ちょっと気になるよね。そこで今の傾向をどう捉えているか質問してみた。結果は円グラフの通りで〝今は目新しいのでウケているが、見慣れた時期になると今ほどの特別な捉え方はされなくなる〟という考えが一番多かった。またポリゴンが主流になるという予想よりは、〝メーカーもユーザーもポリゴンに目を奪われすぎではないか〟など、今の傾向への疑問的な声が多かった。でも、これがポリゴンを否定的に見ているわけではないのは、他のアンケート結果で〝ポリゴンを止めよう〟なんて傾向が読み取れないことからも明らかだ。詳しく聞いてみると「ポリゴンはすばらしいが、ゲームはそれだけではない」という考えに基づいた意見なんだよね。つまり、ポリゴン人気は新しい技術への興味の現れと発展の兆しであって、ポリゴンだけが主導権を握る前兆ではなさそうだ。

▲PSの人気ゲームは「リッジ」などポリゴンものが多い。

ポリゴンに酔わされるゲームはまだ出る？



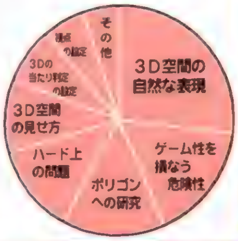
ポリゴンによって視点がグリングリンと展開する３DのRPGなどが続々登場して、意外な問題が持ち上がった。なんとゲーム中に酔って気持ち悪くなってしまう人がいるというのだ。個人差が関係する少数派の問題とはいえ、メーカーさんは対策を考えているのだろうか。結果的には酔わないゲーム作りを考える意見が約65％集まった。しかし、基本的に対策を考えないメーカーも30％以上見られたので、酔いやすいのが悩みの人は、これからはゲームを選ぶ必要があるかも知れない。

CG／池田爆発郎　ⒸTAKARA 1995　Ⓒ㈱ナムコ　Ⓒ1995 Sony Computer Entertainment Inc. Ⓒ1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ポリゴン開発の実体を探る

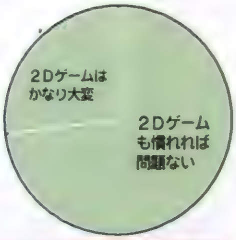
ポリゴンゲーム開発では何に気を配る?

では、ポリゴン開発ではどんな点に気を配っているのだろうか? 開発者ならではの回答を期待して、そんな質問もぶつけてみたぞ。色々な回答が得られたけれども、一番多かったのは〝3次元空間の自然な表現〟、つまり、位置関係の表示をいかに的確に画面上で表現するか、立体感を出しつつ、いかに不自然さを出さないようにするか、ということだった。次には〝見た目を強調するあまり、ゲームの楽しさを損なう危険性がある〟と答えたメーカーが多い。全体を通しても分かる通り、ポリゴンというよりは3Dの表現についてのノウハウ蓄積が今の一番の課題となっているようだ。また､ハード上の問題ではVRAMやメインメモリの不足を指摘するメーカーが目についた。



PSでは2Dゲームもポリゴンで作るの?

PSはポリゴンの処理を意識したハードなので、2Dゲームも今までのハードとは作り方が違っている。言ってしまえば、テクスチャーマッピングされたポリゴンが正面を向いているだけなので､『雷電プロジェクト』なども厳密にはポリゴンゲームなのだ。これは今までの2Dゲームとは違う開発ノウハウが必要になることを意味するけれど、そこに問題はないか気になるね。結果的には〝慣れれば問題ない〟とするメーカーが大半なので安心してほしい。また、2つのシーンが合わさったゲーム(通常2Dで、戦闘シーンでそのまま3D画面に移行するなど)では開発や処理が楽に行えるということで、PSの設計を欠点よりは利点と捉えるメーカーが多いのも興味深かった。

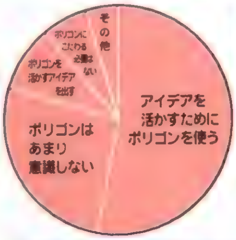


ポリゴンはどんな未来が開けているのか

業界はポリゴンに対してどんな捉え方をしているの?

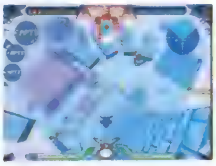
では各メーカーは、これからポリゴンにどんな目を向けつつ開発を進めていくのだろうか?(ちなみに円グラフ中の〝ポリゴンをあまり意識しない〟とは、ポリゴンのゲームを発売したとしても、別にポリゴンにこだわって出したわけではない場合も含んだものとなっている。)

ちょっと見ると、全体的な意向が肯定か否定か白黒つけがたく見えるかも知れないけど、一番多い回答の意図に注目しよう。この回答はポリゴンを意識していることも表しているけど、〝アイデアを活かすために〟ということは、ポリゴンそのものを目的にしていないということだ。つまり、メーカーがポリゴンの発展に十分注目しながら、それにこだわり過ぎることもないということだね。これは左ページの〝ポリゴン大人気の今をどう捉えるべきか〟とも一致して、PSの将来を象徴していると思わない?



▲大人気の対戦格闘もPSでは、『鉄拳』のようにポリゴンの勢いが強くなっている。

今見ているのがポリゴンの真の姿と言えるの?

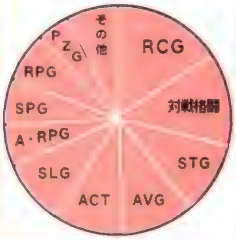


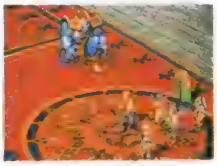
▲「ジャンピングフラッシュ!」のようなポリゴンの新たな利用法も期待される。

今、ポリゴンのゲームを見て「スゴい!」って思うけれども、これがPSのパワーのすべてなのだろうか…そんな疑問を持っている人もいるんじゃないかな? メーカーさんなら、その答えを知っているに違いないので、早速、今の発売ソフトがPSの能力をどの程度使っているか聞いてみた。結果はうれしいことに、まだPSの能力を使いきれていないことを示す回答が多く、今よりもっとスゴいレベルのソフトを遊べる日の到来を予測させる。また〝今のゲームでなら使いきっている〟という回答は〝ハードの限界とかではなく、ポリゴンの違う使い方で発展の可能性が考えられる〟という意見なので、ポリゴンが今までに想像もしなかったゲームを生み出してくれる日を期待してもいいだろう。加えて、今のポリゴンの使い方もこの路線でまだまだ発展すると回答したメーカーも多かった。

どんな方向でポリゴンは利用されていくのか?

最後にポリゴンがどんなジャンルで発展していきそうかを聞いて、新しい進展を占ってみよう。トップ2を占めた〝レースゲーム〟と〝対戦格闘〟は今の発売ラインナップを見ても納得できるよね。ポリゴンの常連はこれからもこの2ジャンルが占めていきそうだ。アドベンチャーが高めにランクされているけれども、これは一般に3DダンジョンRPGとジャンル分けされているソフトをアドベンチャーと捉えた回答が多かったためと思われる。ところで、回答全体を見て大きな特徴が現れているのに気付いただろうか? そう、なんとこの質問への回答にはゲームのほぼ全ジャンルが出てきていたのだ。つまり、今までポリゴンを使うなんて発想をしにくかったジャンルのゲームにも、新たなゲーム視点やプレイ感覚が生まれてくるかも知れない。これは想像するだけで楽しくなっちゃうね。





▲『幻想水滸伝』では戦闘シーンの見せ方にポリゴンの技術を利用している。

“ポリゴン”ゲームの歴史はまだ始まったばかり

ポリゴンのゲームが頻繁に作られ出したのは、最近の話。だからメーカーもまだハードの性能的にも、ポリゴンの使い方も研究段階でしかない。これからが、本当にポリゴンの価値を発揮する時と言って間違いないので、これからのPSとポリゴンに期待したいね

電撃 NewsStation

プレイステーション関係の早耳ニュースページ

キャンペーン 『アークザラッド』発売前に2つのキャンペーン実施!

①予約キャンペーン(5月10日～6月20日)

⬆本格的RPG「アーク」に、スペシャルキットで一足先に会える。

5月10日からスタートしている予約キャンペーン。『アークザラッド』のソフトを店頭予約した人に先着順で、スペシャルプレミアムキットが進呈されるのだ。キットの内容はワールドマップ、モンスター大辞典などゲーム世界をより一層楽しめる特別アイテム。当然非売品で他には手に入らないので、気になる人はお店へ急げ！

②デモデモトライアルキャンペーン(4月下旬～6月20日)

⬆いままでデモデモを知らなかった人もこの際チャレンジしてみよう。

プレイステーションソフトの販売店でプレイできるデモデモプレイステーションの6号に収録されているデモデモ版『アークザラッド』をプレイしてパスワードを見つけよう。官製はがきにそのパスワードとプレイした店名を書いて応募すると、抽選で500名にPS特製「ソフト＆メモリーカードキャリングケース」が当たるぞ。

あて先は〒107 東京都港区赤坂8-1-22赤坂王子ビル4Ｆ ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント「アークザラッド」係です。

キャンペーン 『RAYMAN』クイズ実施!

6月に発売が予定されているPS用ソフト『レイマン』の発売を記念してクイズ(後援:文化放送)が実施されるぞ。1等はカップルでフランス旅行(1組)、2等はオリジナルのTシャツ(100名)だ。クイズは6月1日から7月5日までの毎週水曜日、午後11時から11時30分の間、文化放送の『とんかつワイド』内で出題されるので、聞き逃さないように。応募方法など、詳しいことは番組を聞いてチェックしてほしい。健闘を祈る!

⬆フランス製ゲームのTシャツだけにちょっとオシャレだよ。

EVENT おもちゃショー早耳情報!

6月1日から4日（1、2日は業者日）まで、幕張メッセの東京コンベンションセンターで開催される「東京おもちゃショー」にはプレイステーションソフトの新作ソフトも多数出展される予定だ。中にはこの号にも掲載されていない超新作もあるので、お見のがしなく!!

編集部に現在ある情報では、ナムコからサッカー（名称未定）と野球（名称未定）の注目の2作の他、新タイトルの発表があるらしい。また、タイトーからは「チェイス」シリーズの流れをくむドライブゲーム『レイ・トレーサー』が出展される予定。同社のブースでは『東京ＳＨＡＤＯＷ』、『ツァイトガイスト』の出展も予定されている。そしてタカラのブースでは、ゲーム大会「闘神伝：超闘神大武会」が開催されるぞ。腕に自信のある人はふるって参加しよう！

アトラクション 「バンジージャンプ」が身近に!

「ジャンピングフラッシュ」をプレイして、自分も高く飛びたいと思った人は注目!! 海外ではもうポピュラーなスポーツとして人気のあるバンジージャンプが日本でも気軽に楽しめるようになったんだ。東京都稲城市にある、よみうりランドにこの度オープンした新設のアトラクションは高さ地上22mの大型施設。1回目が2,500円で2回目以降が2,000円とちょっと高めの気がする料金も、1度飛んでしまえば安く思えるほどの恐怖と感動が味わえるぞ。

実際に飛んだ取材班によると、「キ○○マがキューーンとちぢんでグーンとのび～る」という感じ（どんなだ！）だそうだが、これは自分で体験していただくしかなさそうだね。

安全対策は万全

でもやっぱりアブナイんじゃないかという人がいそうだけど、安全性に関しては、やり過ぎじゃないかというほどのチェック（早めの機材交換、定期点検など）が入っている。だから安心して飛べる。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 第5号は 6月30日(金)発売!!

月刊化してもさらにパワーアップし続けていくことをお約束する、電撃プレイステーションの次号の内容は…ついにプレイ可能サンプル入手の『ときめき』、発売直前の『アークザラッド』プレイガイド、『ヴァンパイア』最新情報、そしてE3取材によるアメリカのソフトメーカー情報が載る。発売日が変わったので注意してね。

COVER イラスト●菅野博士 ©ATLUS
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学（SIMPLY)、高木和雄（AR＋DA)

おたよりのあて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
電撃プレイステーション編集部「○○」係

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【編集】諏訪浩樹、羽岡義晴、倉西誠一、梅田格、秋山力矢、田島勝【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、清水拓、城イドム、広瀬絵美、宮田公彦、藤平吉和、岩崎誠、鴫原千太郎、藤井幹順、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、白虎かなめ【アシスタント】下川憲一、星文孝【デザイナー】鎌部善彦、田代浩二郎、斎藤和代、羽沢組、星谷貴子、佐藤敏行、アルマ、エストール【写真】林久平、分部辰浩、田中修一【写植】オノ・エーワン

電撃PlayStation第4号
1995年6月10日発行 第3巻第10号通巻37号

©Media Works 1995 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

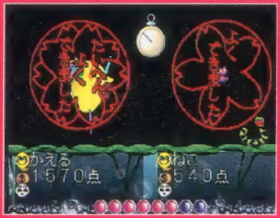
■発行人 佐藤辰男 ■編集人 染谷恵司 ■編集長 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-3294-1130
■印刷所 図書印刷株式会社

GAME INDEX
50音順

あ
アーク ザ ラッド ……132
アクアノートの休日 ……44
井出洋介の麻雀家族 ……160
ウィザードリィⅦ～ガーディアの宝珠～ ……34
宇宙生物フロポン君P！ ……108
エースコンバット ……152
A.Ⅳ.EVOLUTION ……114
か
学校のコワイうわさ 花子さんが来た!! ……163
金沢将棋'95 ……83
ガンナーズヘヴン ……76, 84
機動戦士ガンダム ……28
球転界 ……106
キリーク・ザ・ブラッド ……114
KING'S FIELD II ……146
キングボウリング（仮） ……159
クーロンズ・ゲート 九竜風水傳 ……156
ぐっすんおよよ ……84, 104
クライム・クラッカーズ ……114
くるりんPA！ ……163
ゲームの達人 ……163
幻想水滸伝 ……138
豪血寺一族2（仮） ……14
悟空伝説 ……162
極上パロディウスだ！DELUXE PACK ……114
コズミックレース ……115
さ
サイバースレッド ……115
サイバーウォー ……159
The鬼退治（仮） ……162
3×3EYES～吸精公主～ ……40
サラブレッドブリーダーIIPLUS ……46
サンダーストーム＆ロードブラスター ……163
Jリーグ 実況ウイニングイレブン ……42
時空探偵DD～幻のローレライ～ ……163
ジグソーワールド ……107, 115
四柱推命ピタグラフ ……161
実況パワフルプロ野球'95 ……115
実況パワフルプロ野球'95 開幕版 ……159
上海・万里の長城 ……108
ジャンピングフラッシュ！ ……66, 84, 87, 110
スターブレードα ……115
ストリートファイターIIムービー ……161
ストリートファイター リアルバトル オン フィルム ……163
ZERO DIVIDE ……18
た
ツインビー対戦ぱずるだま ……115
出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK ……10
鉄拳～TEKKEN～ ……50, 87, 116
東京ダンジョン ……160
闘神伝 ……100, 116
土器王紀 ……163
ときめきメモリアルforever with you ……22
ドラゴンボールZ 超武闘伝（仮） ……150
な
ナイトストライカー ……80
ニチブツマージャン女子高名人戦 ……163
は
パーフェクトゴルフ ……38
ハイパーフォーメーションサッカー ……163
パチ夫くん パチンコランド大冒険 ……83
ビヨンド・ザ・ビヨンド ……8
Falcata～アストラン・パードマの紋章 ……154
フィッシュアイズ ……163
PHILOSOMA フィロソマ ……155
フェーダ～エンブレム・オブ・ジャスティス～（仮） ……12
戦国サイバー 藤丸地獄変 ……142
へべれけステーション ポポイっと ……161
宝魔ハンターライムVol. 2 ……157
BOXER'S ROAD ……157
ま
麻雀厳流島 ……159
マクロス（仮） ……163
MISSLAND ミスランド ……84
メタルジャケット ……72
メルティランサー ……158
モータートゥーン・グランプリ ……87, 117
や
矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え!! ……161
ユニバーサル バーチャパチスロ ……163
雷電プロジェクト ……87, 117
ら
リッジレーサー ……87, 117
RAYMAN ……158

みんな知ってますよねェ？
ミスランドは、間違い探しの
ゲームなんですよ。

MISSLANDは最大８人
参加トーナメント可能。



MISSLANDはタイム表示。
タイムアタック可能。

MISSLANDは成績を表示。
正解率100％も可能。

MISSLANDはボーナスが
隠れていることもある。

MISSLANDは拡大縮小も
自在。気がすむまで回す。

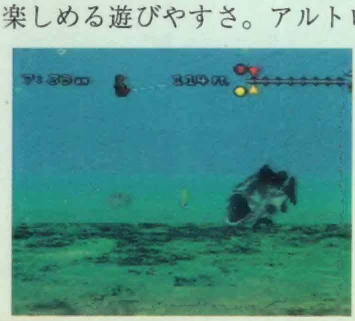
MISSLANDは美しくも奇妙。
不思議さに目玉もぬける。

ALTRON

バスマスターズクラシック

BASS MASTERS Classic

あの世界的バス釣りトーナメントである、バスマスターズクラシックが　スーパーファミコンになります!!しかも、今までのゲームにはほとんど見られない水中を表示。大物が直接狙えるのでうかうかしていれず、糸を投げた後の退屈な時間が、ありません！　そのうえバサー（バス釣り愛好者）でも、釣りなんて知らないなんて人でも気軽に楽しめる遊びやすさ。アルトロンから1995年7月発売予定!!



水中表示により退屈な時間を解消、
すぐ目の前で大物が泳ぐさまは、
落ち着いてなんていられない?

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER FAMICOM® LICENSED BY NINTENDO

クイズの答え
クマの間違いが、耳、傘、口、目、足のほかに・・・？

（　　　）と（　　　）

氏名　　　　　　　　（男・女）
年齢　　　　　　　　職業（学生）
電話番号
プレイステーションをお持ちですか？
持っている・持っていない
これから作ってほしいゲームは？

プレイステーションソフト「ミスランド」5800円で大好評発売中

間違ってますヨ。

MISSLAND

MISSLAND発売記念プレゼント！

このクマのステージ、いくつか間違いがあります。

プレイステーション第１作、「MISSLAND」の発売を記念して抽選で200名にアルトロンオリジナル時計をプレゼント!上の写真ではわからない2つの間違いを探し、官製ハガキに答えを書いてアルトロンまで送ってね。
答えを探すには、お試しディスク　デモデモプレイステーションVol.7[6月号]の「MISSLAND」デモバージョンか、大好評発売中の「MISSLAND」を買ってプレイしてください。クマは裏返したり、拡大しなくちゃわからないぞ！

〒141　東京都品川区北品川5-9-41TKB御殿山ビル4F
（株）　アルトロン「MISSLAND」オリジナル時計プレゼント係
しめきり：1995年5月末日（消印有効）正解者の中から抽選で各100名様
6月末日（消印有効）正解者の中から抽選で各100名様

時計当たるかも?!!

時計のデザインは変更されることがあります。予めご了承ください。

©1995　ALTRON　CORPORATION
“PS”マークおよび“プレイステーション”は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation 第4号
平成5年6月2日第三種郵便物認可 1995年6月10日発行(毎月1回10日発行) 第3巻第10号通巻37号 発行人 佐藤辰男 編集人 染谷憲司
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(3294)1130／営業
定価590円(本体価格573円)
T1006398060595
©Media Works 1995 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06398-6